
¡SUPLEMENTO DE REGALO! GANADORES DEL 1er CONCURSO DE CÓMIC
9
JULIO 1999
PVP: 450 ptas.
LA REVISTA
¡Todo sobre tu serie favorita!
DRAGON BALL GT
¡ESPECIAL ANDROIDES!
ENCICLOPEDIA GT:
¡LLEGA SUPER A-17!
CRÓNICAS DBZ:
LOS ANDROIDES/EL CELL GAME
MUNDO DB:
¡ALMAS DE METAL!
CARA A CARA:
LAS CHICAS SE PONEN DURAS
NORMA Editorial
00009
8 426239 080187


DRAGON BALL Z
© 1989 BIRD STUDIO/SHUEISHA/TOEI ANIMATION (JAPON)
La aventura continua...
AB TOYS
Universo de Combate
Lanzador de bolas de fuego
Disfraz Dragon Ball-Z
AB TOYS
Figuras de acción (40 cms.)



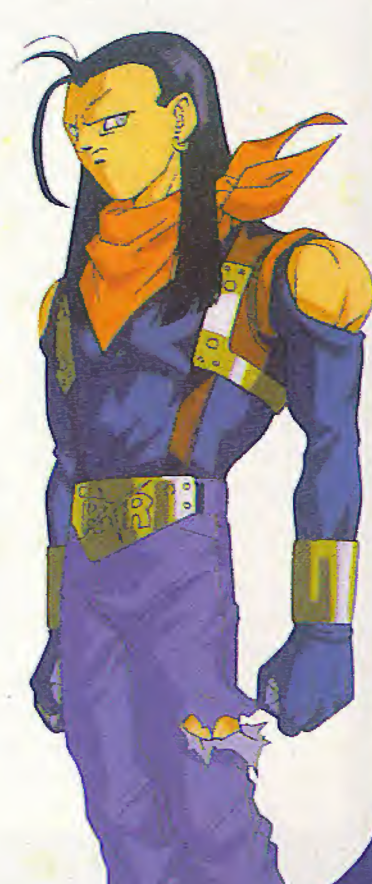
número 9 • julio 99

EDITORIAL

¡Hola, amigos! Aquí estamos, un mes más, al pie del cañón, dispuestos a daros vuestra ración de **DRAGON BALL**. Ya sea en la playa, en la montaña, en la ciudad o en el campo, esperamos que este nuevo número de la revista (y ya van nueve...) os guste tanto o más que los anteriores. Dejándonos ya de rollo, habréis podido comprobar que este número viene cargadito de tornillos: **GUÍA DE COMBATE**, **CRÓNICAS DBZ** y **MUNDO DB** están dedicadas a nuestros entrañables amigos, los androides del **Dr. Gero**. Por otro lado, **ZONA GT** da un repaso a los numerosos homenajes e influencias existentes en **DB**, para que veáis que **Tori** también es un fan. Y por último, pero no menos importante, el resto de nuestras refrescantes secciones habituales que os permitirán conocer un poco más de cerca el maravilloso universo de **DRAGON BALL**.

¡Ah, por cierto! Como nosotros también nos vamos de vacaciones, en este número y en el próximo no va a haber **¿Y SI...?**, por lo que el plazo de admisión se amplía hasta el 25 de agosto. Recordad que no es necesario que enviéis historia, sino que con el dibujo de **Pan** y **Bra** en 4ª nivel ya es suficiente, ¿de acuerdo? Pues adelante y... ¡Bienvenidos a **DRAGON BALL GT**!

ÍNDICE





Radar

PONTE AL DÍA

Parece mentira, pero incluso en verano, cuando todo el mundo descansa, nuestro reportero más dicharachero recorre el mundo en busca de noticias que puedan ser de vuestro interés. Sin ir más lejos, aquí tenemos las fechas de algunos de los más importantes salones del cómic estivales o toda la información sobre el concurso de manga más disputado del país. Todo esto, y alguna cosa más, servido bien frío y con una rodajita de limón por...

ARMANDO VILA

¡LLEGAN LOS SALONES DE VERANO!

Con la llegada de la temporada veraniega, algunas localidades aprovechan para celebrar jornadas dedicadas a la historieta, y, por extensión, al manga. Del 14 al 17 de julio, el **Centro de Arte La Recova** acogerá la 7ª edición del SALÓN DEL CÓMIC DE SANTA CRUZ DE TENERIFE. Charlas, conferencias, un taller de iniciación al cómic y exposiciones varias son algunos de los actos de los que podréis disfrutar si os pasáis por allí. Un poco más adelante, del 16 al 22 de agosto, VIÑETAS DESDE O ATLÁNTICO celebra su segunda edición. Es de esperar que este salón, enclavado en A Coruña, repita el éxito de la anterior edición. ¡No os los perdáis!



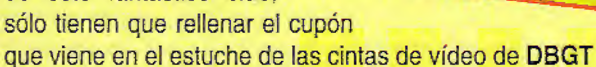
CONCURSO DE MANGA DE FICOMIC

Aunque todavía faltan unos meses, os anunciamos que del 29 al 31 de octubre se celebrará el V SALÓN DEL MANGA, en el marco habitual de las últimas ediciones, la **Farga de L'Hospitalet** (Barcelona). Esto por sí solo ya es un notición, pero lo realmente importante es que desde ya, y hasta el día 27 de septiembre, está abierto el plazo de admisión de obras para el V CONCURSO MANGA que el Salón celebra paralelamente al resto de actividades. Busca en las páginas interiores de la revista más información y... ¡Envía tu manga y consigue grandes premios!

CLUB DE AMIGOS DE DB

Ya ha aparecido la revista CLUB DE AMIGOS DRAGON BALL VÍDEOS, el boletín que reciben gratuitamente todos los socios del CLUB DE AMIGOS de los vídeos de DRAGON BALL GT. Este número viene repleto de información sobre tu serie favorita, y sigue con las secciones habituales de pasatiempos, merchandising, dibujos de los lectores... ¡Y hasta un reportaje sobre nuestra revista! Los que quieran formar parte de este fantástico club, sólo tienen que rellenar el cupón que viene en el estuche de las cintas de vídeo de **DBGT** editadas por **Manga Films**. Para cualquier tipo de dudas o información, podéis dirigiros a esa misma dirección. ¿A qué estáis esperando?





A LA VENTA EL OTAKU PACK

Tened los ojos muy abiertos, porque pronto podréis encontrar en vuestro quiosco habitual el fabuloso **Otaku Pack**. Para los que no estéis todavía al corriente, debéis saber que se trata de un artículo imprescindible para todo dragón maníaco que se precie, compuesto por: un bloc de notas de 64 páginas, 32 tarjetas de visita personalizables, 37 pegatinas, un calendario escolar 1999-2000 y un horario de clases, todo ello decorado con las mejores imágenes de **DBGT**. Además, para que no pierdas nada, viene presentado en una súper práctica carpeta multiuso donde podrás guardar lo que quieras. ¡No dejes que se agote y consigue ya tu **Otaku Pack**!





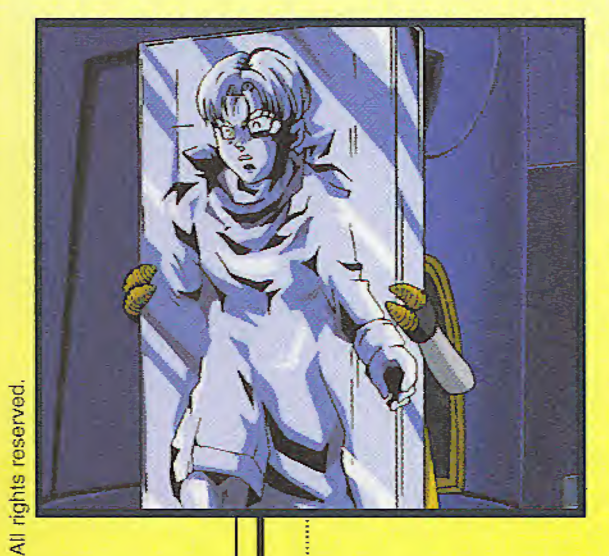
Toriyama también fue un FAN

POR MANUEL GUERRERO

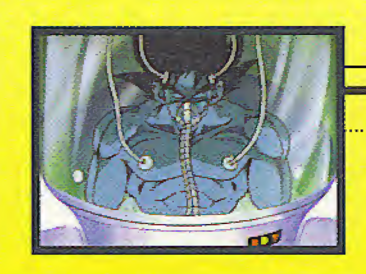
Cualquier obra tiene -ya sea de manera consciente o insconciente- una serie de influencias, imperceptibles en unas ocasiones y escandalosas en otras. DRAGON BALL no es, por supuesto, una excepción a esta regla, y si nos fijamos en algún que otro detalle, podemos encontrarnos con más de una sorpresa. Lo que viene a continuación es una lista de las influencias más importantes que han aparecido en esta obra.

1-Star Wars

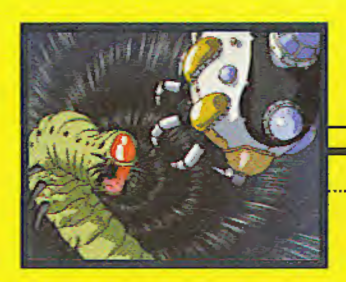
Bueno, ya que está de moda, coincidiendo con la cuarta película de la saga (o la primera, depende de como lo miréis), empezaremos comentando la influencia que esta serie de películas ha tenido sobre **DB**. Aunque era mucho más evidente en **DR. SLUMP**, **Akira Toriyama** también ha salpicado las aventuras de **Son Gokuh** y compañía con una amplia gama de detalles inspirados en la saga galáctica. Sin ir más lejos, recordemos que la máquina que ayuda a la recuperación de **Kakarotto** en **Namek** está claramente basada en la que aparece en **EL IMPERIO CONTRAATACA** para curar a **Luke Skywalker**. En **DBGT** asistimos a dos claros homenajes a esta misma película: la llegada de la **Tako** al asteroide de los **Moomas** es calcada a la escena en que el **Halcón Milenario** está a punto de ser engullido por una babosa gigante; por otra parte, cuando **Rilld** congela a **Trunks** en un bloque de metal, nuestro amigo parece el primo de **Han Solo** cuando éste estaba atrapado en carbonita.







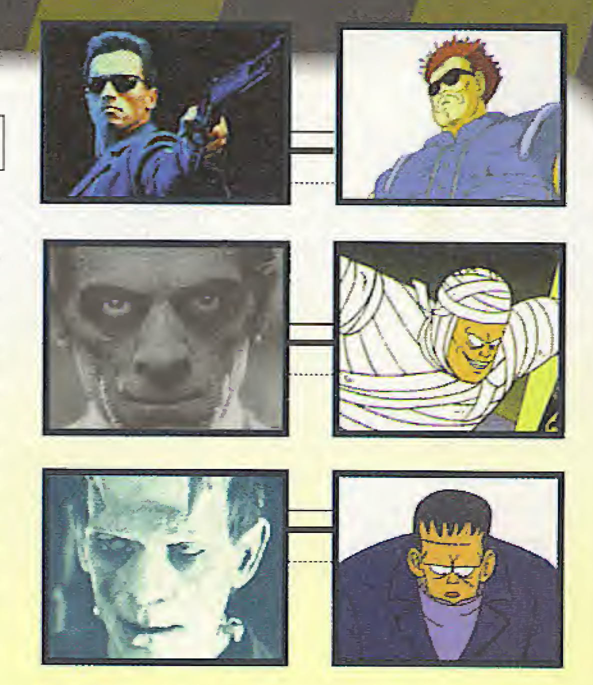






2-Otras películas

Si prestamos un poco más de atención, podemos apreciar una buena cantidad de referencias al cine moderno de acción y aventuras. Dejando de lado a STAR WARS, podemos encontrar muchos otros ejemplos, como el **Metallic Gunzo** de la Muscle Tower, una réplica del **Terminator** de la película del mismo título. **Baby**, usando su capacidad de transformarse en metal líquido al tomar la apariencia de otros seres, es clavadito al **T-1000** de TERMINATOR 2. Las películas de terror y monstruos también tienen su rinconcito en el corazón de **Tori**, como vemos en el torneo de **Uranai Baba**, donde nuestro héroe se enfrenta a **Drácula**, el **Hombre Invisible** o la **Momia**. **Hatchan** es el mellizo de **Frankenstein**, y no podemos olvidarnos del efecto ohzaru, que reúne en un solo paquete el mito del **Hombre Lobo** (¡la luna llena hace estragos!) y la destructiva afición a aplastar cosas que tanto divierte al terrorífico **Godzilla**.



3-Jackie Chan

Sobradamente conocidas en nuestro país, las películas de **Jackie Chan** son uno de los hobbies de **Toriyama** que podemos ver reflejados en DRAGON BALL. Tanto el propio **Son Gokuh** (que tiene ese aire de buenazo despistado de los personajes de **Jackie Chan**) como la identidad de **Jackie Chun** (adoptada por **Mutenroshi** en un Torneo), están claramente inspirados en los films de artes marciales del mencionado actor (DRUNKEN MASTER es un claro ejemplo de ello). Por otro lado, la técnica del borracho que apareció en el primer Torneo de Artes Marciales de la serie también está "extraída" de DRUNKEN MASTER.

4-Saiyuki

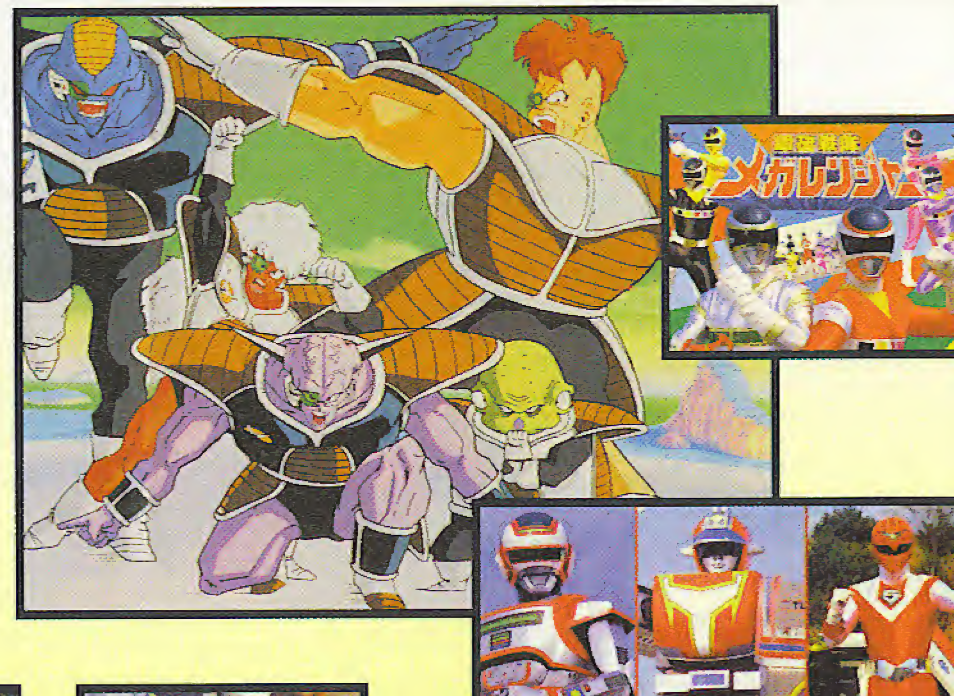
Sin lugar a dudas, ésta es la mayor influencia de todas. No es ningún secreto que DRAGON BALL está basada en la popular leyenda china del **Rey Mono** o **Saiyuki** (Viaje al oeste), de la que **Toriyama** aprovechó varios de sus personajes para trasladarlos a la época actual. De esta manera, de aquel antiguo **Sun Wokung** de la leyenda nació nuestro **Son Gokuh**, y ocurre lo mismo con otros cuantos protagonistas. Por otro lado, la leyenda **Saiyuki** ha sido la fuente de inspiración para otros mangas, como GOKUHDO de **Ryusei Yamaguchi**, o producciones de animé como SAIYUKI (con dirección de **Osamu Tezuka**), STARZINGER y GOKU NO DAIBOKEN (LA GRAN AVENTURA DE GOKU).





5-Sentai

Frecuentemente, **Toriyama** ha confesado ser un gran aficionado a las series de *sentai* (producciones del estilo de los **POWER RANGERS**). A primera vista, las **Ginew Tokusentai** son uno de los mejores ejemplos: cinco componentes de un supergrupo empeñado en combatir utilizando las más increíbles (y ridículas) poses. También encontramos esta influencia en el **Great Saiyaman**, otro homenaje a los *sentai* a través de un **Son Gohan** imitando los mejores movimientos de estos luchadores/bailarines.



6-Monjes de Shaolin

Sí, no se trata de ninguna broma. Ciertamente, los monjes de **Shaolin** también han sido una influencia para **DRAGON BALL**. Desde el origen de **Klilyn** y su entrenamiento en un monasterio, a los 108 namek (los hijos de **Saichoro**), que fueron –casi totalmente– exterminados por **Freeza**, **Vegeta** y compañía. Para quien no lo sepa, la leyenda de los monjes de **Shaolin** nos cuenta que estos monjes eran 108 expertos en artes marciales que fueron casi totalmente eliminados al ser considerados una potencial amenaza. Al igual que los namek, escaparon muy pocos e iniciaron un contraataque.

7-La comida

Resulta curioso, pero así es. La comida, o mejor dicho, los nombres de diferentes platos han influenciado (por decirlo de alguna manera) a nuestra serie, encontrándonos con muchos personajes con nombres muy suculentos: **Gohan** (arroz), **Chaoz** (una especie de empanadillas chinas) o **Pilaf** (arroz frito) son entre muchos otros, los ejemplos de una broma que se convirtió en regla a seguir por muchos de los protagonistas del **Dragon World**.





CONCURSO MANGA





1. El tema en esta categoría del concurso es libre. La edad de los concursantes es hasta los 14 años inclusive.

2. Las obras a concurso deben ser de creación propia e inéditas.

3. Cada participante podrá presentar un solo manga a concurso.
La extensión del manga será de 4 páginas en blanco y negro, formato DIN A4 (21 X 29,7 cm.). No se admitirán originales, los trabajos se presentarán en fotocopias, las cuales no serán devueltas. Los originales se solicitarán únicamente a aquellos concursantes que resulten ganadores para su exposición durante el V Salón del Manga y para su reproducción.

4. En el dorso de la última página deberán figurar los datos del autor o autores: nombre, apellidos, dirección completa, teléfono y edad.

5. Los mangas serán remitidos a:
FICOMIC. C/ Palau, 4 Bajos.
08002 Barcelona.

6. El plazo de admisión finalizará el 27 de septiembre de 1999.

7. El jurado estará compuesto por reconocidos especialistas y editores de manga.

8. El ganador del concurso tendrá como premio un magnífico lote de mangas y vídeos de anime, además de un premio sorpresa.

9. La participación en el concurso implica la aceptación de las bases.

CATEGORÍA II
DE 15 A 25 AÑOS

1. El tema en esta categoría del concurso es el transporte en el S.XXI. La edad de los concursantes es entre los 15 y los 25 años.

2. Las obras a concurso deben ser de creación propia e inéditas.

3. Cada participante podrá presentar un solo manga a concurso.
La extensión del manga será de 8 páginas en blanco y negro, formato DIN A4 (21 X 29,7 cm.). No se admitirán originales, los trabajos se presentarán en fotocopias, las cuales no serán devueltas. Los originales se solicitarán únicamente a aquellos concursantes que resulten ganadores para su exposición durante el V Salón del Manga y para su reproducción.

4. En el dorso de la última página deberán figurar los datos del autor o autores: nombre, apellidos, dirección completa, teléfono y edad.

5. Los mangas serán remitidos a:
FICOMIC. C/ Palau, 4 Bajos.
08002 Barcelona.

6. El plazo de admisión finalizará el 27 de septiembre de 1999.

7. El jurado estará compuesto por reconocidos especialistas y editores de manga.

8. El ganador del concurso tendrá como premio un magnífico lote de mangas y vídeos de anime, además de un premio sorpresa.

9. La participación en el concurso implica la aceptación de las bases.

V SALÓN DEL MANGA - LA FARGA DE L'HOSPITALET
Del 29 al 31 de octubre

Guía de COMBATE

Los mejores golpes

Este mes toca un repaso a las mejores técnicas que utilizó el grupo de androides creados por el DR. GERO, un genial inventor que, de haber puesto sus conocimientos al servicio del bien, podría haber creado un sistema operativo para ordenadores que se colgara menos que WINDOWS (lo cual no le hubiera costado mucho).

POR X. REBIS

KYUSHU

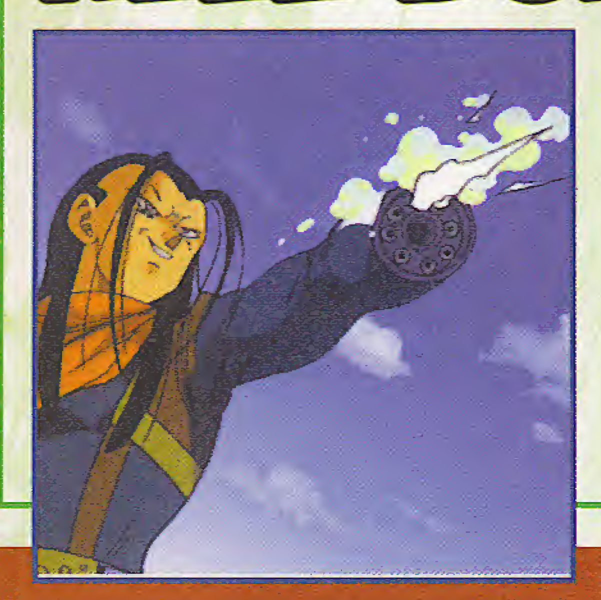
Absorción
Primera aparición: DBZ capítulo 126
Creador del mecanismo: Dr. Gero

El *kyushu* permitía a los androides **A-19** y **A-20** (el mismo **Dr. Gero** robotizado) absorber la energía del rival mediante un extraordinario mecanismo implantado en las palmas de sus manos. Cuando el enemigo se acercaba lo suficiente a cualquiera de los dos androides, éstos lo apresaban y desde el mecanismo de la palma de su mano drenaban la energía de su rival progresivamente mientras sus propias reservas de energía se iban llenando. Además, este mecanismo permitía a **A-19** y a **A-20** absorber los rayos y ondas de energía lanzados contra ellos. Las víctimas de este mecanismo fueron **Yamcha**, **Gokuh** y **Piccolo** entre otros... hasta que **Vegeta** utilizó el drástico método de arrancar los brazos de su rival para que no volviera a utilizarlo. Entre las versiones mejoradas del *kyushu* están la variante de **Cell**, que tras pinchar a su enemigo con la punta de la cola no sólo le absorbía la energía sino también la vida, y la del **Super A-17**, que tan sólo es una versión aumentada del clásico.



HELL BOMBER

Bombardero Infernal
Primera aparición: DBGT capítulo 45
Creador del mecanismo: Dr. Gero



Una de las mejores armas del **Super A-17**, también conocido como el androide definitivo, era esta ametralladora de balas energéticas. El **Super A-17** era capaz de lanzar innumerables balas de energía a una velocidad extraordinaria a través de un fabuloso mecanismo instalado en sus manos. Las balas de energía impactan una tras otra en el enemigo sin dejarle tiempo para reaccionar. Esta técnica es parecida al *renzoku energy ha* (ondas de energía continuas) que utilizaba **Vegeta**, pero superior en número y velocidad. Fue precisamente **Vegeta** el primero que sintió en sus carnes el *hell bomber*, después de que **Super A-17** hubiera dejado fuera de combate al resto de *senshis* **GT**. Posteriormente **Super A-17** utilizaría de nuevo este mecanismo contra **Gokuh** super saiyan 4.

JIGOKU DAMA

Bola del infierno
Primera aparición: DBGT capítulo 46
Creador: Super A-17

El arma más mortífera del **Super A-17** era esta inmensa bola de energía. El androide definitivo alzaba sus brazos y creaba sobre su cabeza una enorme bola energética de color negro. Cuando la bola había adquirido el tamaño que **Super A-17** creía conveniente, la lanzaba contra su enemigo. El *jigoku dama* es muy parecido al *genkidama* de **Gokuh** o al *revenge death ball* de **Baby**, pero al no necesitar de energías adicionales, el tiempo necesario para concentrar la energía era notablemente inferior al de los otros dos. **Super A-17** pretendía destruir a un agotado **Gokuh**, pero la inesperada aparición de su hermana **A-18**, hizo que el que acabara siendo destruido con esta técnica fuera el **Dr. Mu**, co-creador del androide definitivo.



HELL FLASH

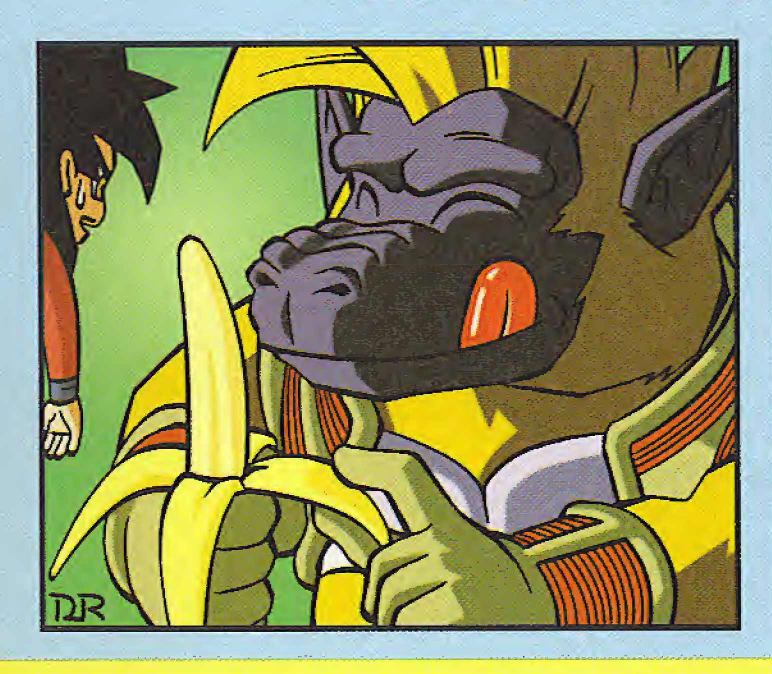
Resplandor infernal
Primera aparición: DBZ capítulo 152
Creador del mecanismo: Dr. Gero

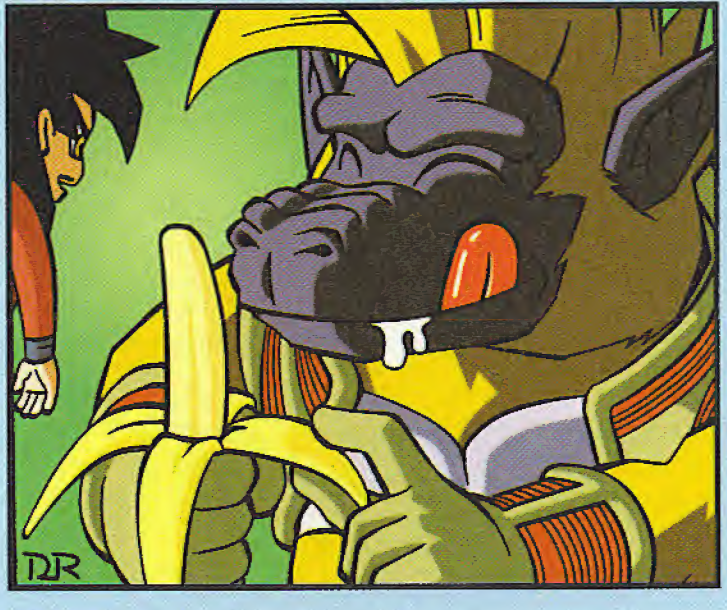
El arma más poderosa del **A-16**, a su vez, el androide más poderoso de la segunda generación creada por el **Dr. Gero**. **A-16** podía quitarse los puños, convirtiendo sus brazos en dos auténticos cañones. A través de estos cañones, era capaz de lanzar una poderosa y destructiva descarga de energía. Una vez finalizado el ataque, volvía a encajar los puños en sus muñecas y estaba listo para continuar el combate. Este mecanismo era el penúltimo recurso de este androide (el último era una bomba instalada en su interior), y se vio obligado a utilizarlo en el transcurso del combate que él y sus compañeros mantuvieron contra **Cell**. Tras haber empotrado a **Cell** contra el suelo, **A-16** le disparó con el *hell flash* esperando ganar el tiempo suficiente para que sus compañeros escaparan. Por desgracia, la arrogancia de **A-17** hizo que el ataque de **A-16** fuera inútil.



¡¡PASA GTIEMPOS!!

¡APROVECHA AHORA QUE BABY ESTÁ DISTRAÍDO CON SU MERIENDA PARA DESCUBRIR LAS 7 DIFERENCIAS! ¡Y TEN CUIDADO, QUE CUANDO SE ACABE LA BANANA IRÁ A POR TI!

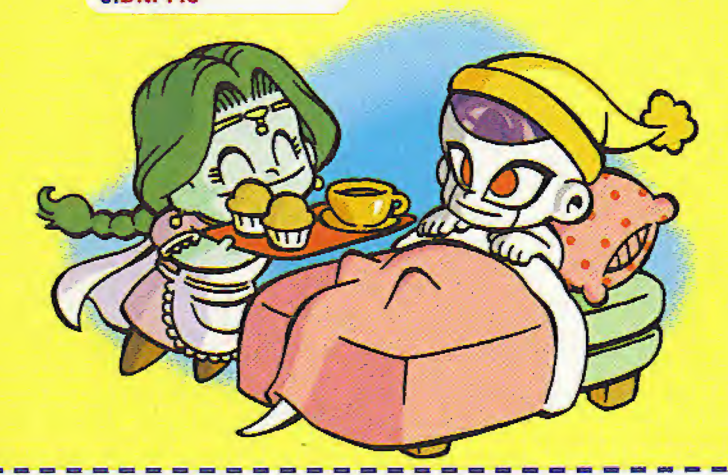




EN DRAGON BALL TODO GRAN VILLANO TIENE SUS LACAYOS QUE LE HACEN EL TRABAJO SUCIO (Y EL LIMPIO). ¿PUEDES RELACIONAR CADA "JEFE" CON LOS QUE ESTÁN BAJO SUS ÓRDENES? ¡ES FÁCIL!

1. FREEZA
2. DR. GERO
3. PICCOLO DAIMAOH
4. RED SOSUI
5. PILAF
6. DR. MU

A. GINEW
B. RILLD
C. BLUE SHOGUN
D. MAI
E. A-19
F. DODORIA
G. WHITE SHOGUN
H. ZARBON
I. SHUU
J. TAMBOURINE



PARA FORMAR EL ANDROIDE REQUETEDEFINITIVO, EL A-17 DE ARRIBA SE HA DE FUSIONAR CON EL DE ABAJO. ¿SERÁS TAN MALVADO COMO PARA AYUDARLE A ENCONTRAR EL CAMINO CORRECTO? ¡TRAIDOR!



SOLUCIONES:

LAS SIETE DIFERENCIAS:
1. La gota de sudor de Gokuh 2. El tamaño del plátano 3. La raya en la piel del plátano 4. Las babas del Ohzaru 5. La muñequera del Ohzaru 6. Las rayas en el antebrazo izquierdo del Ohzaru 7. Raya en el pelo junto la oreja del Ohzaru.

LOS LACAYOS:
1.- A, F, H
2.- E
3.- J
4.- C, G
5.- D, I
6.- B

EL LABERINTO:
El camino para fusionar al A-17 es el C.

VERÁS COMO LA ESPERA HA VALIDO LA PENA

DRAGON BALL GT
EL JUEGO DE ROL

JUEGO DE TABLERO CON CARTAS COLECCIONABLES

DRAGON BALL GT — EL JUEGO DE ROL

¡CONTIENE 160 CARTAS!

SON GOKUH

MAZO DE SUERTE

Gokuh, Pan, Trunks, Vegeta... elige tu personaje favorito y lánzate a recorrer el Universo en busca de las 7 Bolas de Dragón. Enfréntate a los enemigos más poderosos y utiliza los ataques más increíbles para derrotarles...

Tras el éxito del Juego de Rol de Dragon Ball, llega esta nueva edición con todos los personajes de Dragon Ball GT. Con un sistema aún más sencillo y divertido que te proporcionará horas y horas de diversión. Elige tus cartas, forma un mazo de juego... ¡y sal a por las Bolas de Dragón!

CONTENIDO DEL JUEGO

- Baraja de 60 cartas para jugador 1
- Baraja de 60 cartas para jugador 2
- Baraja de Suerte de 40 cartas
- Tablero de juego
- Dado de 6 caras
- 12 fichas de Dragon Ball
- 6 peones
- Reglamento del juego a color

¡YA A LA VENTA!

NORMA Editorial, S. A.
Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31.



CÓMO JUGAR (II)

Bueno, ha llegado la hora de ponerse serios. Una vez sabéis qué cartas tenéis, qué cartas podéis tener y cómo se juega, este mes os sugerimos algunos trucos o combinaciones de cartas unidas por un denominador común: funcionan bien sea cual sea el personaje que llevemos, o el tipo de estrategia que estemos utilizando.

POR EL ÍNCLITO DR. BRIEF

El punto fuerte del **JDR** de **DRAGON BALL GT** es permitir a cada jugador incluir cartas diferentes en cada partida que juega. Esta flexibilidad, no obstante, no debería engañar al buen jugador. Por muchas partidas que juguemos, por mucho que cambiemos de estrategias, hay combinaciones de cartas que nos sacarán de un apuro llevemos el personaje que llevemos. Echemos pues un vistazo a algunos de esos truquillos (pero no abuséis de ellos, que luego el juego se vuelve aburrido):

MOVIMIENTO

Teletransporte es una de esas pocas cartas cuyo uso debe reservarse para momentos realmente decisivos de la partida. Utilizar **Teletransporte** en un momento cualquiera de la partida para moverse hasta un planeta es como utilizar la nave **Tako** para ir al quiosco de la esquina. Uno de sus mejores usos es guardarla hasta casi el final de la partida, cuando el jugador con más bolas de dragón esté a punto de llegar a la Tierra, y teleportarnos hasta la casilla en la que está para atacarle e intentar robarle una bola. Evidentemente, también deberemos utilizarla si somos nosotros los que tenemos más bolas, para teleportarnos hasta la Tierra. Pero sus usos no acaban ahí: podemos combinarla con **Visiones**, o incluso con **Giru**, para así desplazarnos hasta un planeta en el que haya un enemigo débil con una bola de dragón. En fin, las combinaciones son muchas, pero con las que os acabamos de comentar, vuestra baraja ganará muchos enteros.

Igualmente, cartas como **Aceleración** o **Superaceleración**, o incluso **Nave Tako**, serán particularmente útiles si llevamos a personajes "lentorros" como **Son Gokuh** o **Vegeta** (nunca se sabe cuándo te pueden ir bien un par de casillas de más).

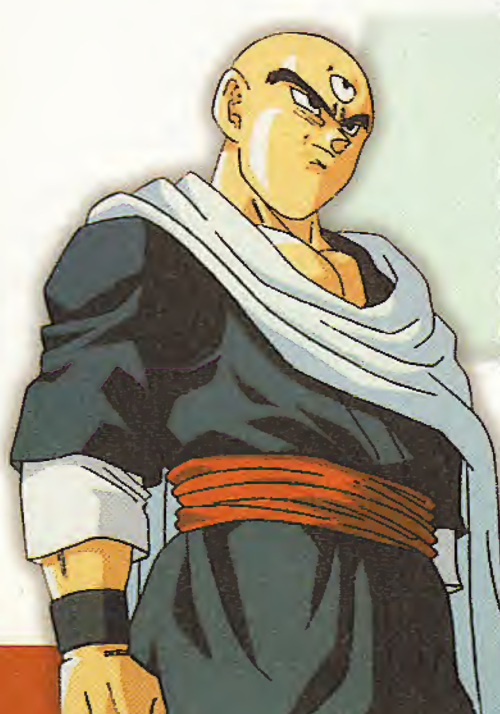
COMBATE

Hay dos cartas básicas en cualquier baraja de cara al combate, especialmente si llevamos como personaje a **Pan**, que es muy rápida pero es la más débil de los personajes en combate. Nos referimos, evidentemente, a **Ataque múltiple** y **Plan genial**, que nos



permiten jugar dos y tres cartas, respectivamente, en lugar de una sola, como es habitual al entrar en combate. Estas cartas son realmente valiosas, y deberán ser conservadas hasta que la ocasión lo requiera. Utilizarlas para vencer a un **Redic** cualquiera sería indigno de un saiyan. Por lo tanto, nos las guardaremos para los verdaderos pesos pesados, como **Vegeta Baby**, **Super Loud**, el mismísimo **Ohzaru Baby** o, mejor aún, para el combate final, si somos los afortunados en librarlo. Esto casi nos asegura el triunfo en la partida. (Imaginaos a **Pan** lanzando dos **Super Saiyan 4** y un **Ohzaru**... sería estremecedor.)

Al margen de estas dos cartas, básicas para cualquier mazo, hay otra carta particularmente útil, que a primera vista no lo parece. Estamos hablando del **Taiyo Ken**. El célebre ataque de **Ten Shin Han** reduce el Poder de cualquier enemigo en 1-6 puntos, convirtiéndolo en una sombra de lo que era.
Además, sobre todo si llevamos a **Pan**, no deberían faltar cartas de **Kame Hame Ha**, **Super Saiyan** (especialmente del nivel 4) y **Ohzaru**, aunque hay que mantener un equilibrio sano en la baraja, y no incluir demasiadas, en especial si nuestro personaje reparte leña por sí solo.



ALIADOS

Aunque a primera vista no lo parezca, los aliados más útiles no son los que más Poder tienen. Aunque no nos irá mal una ayudita de vez en cuando en algún combate apurado, es imprescindible incluir en nuestra baraja



aliados con otras cualidades: **Mr. Satan**, que con un 6 en la tirada de combate derrota automáticamente a cualquier enemigo (y por lo tanto es mejor combinarlo con **Velocidad** para tener más posibilidades de sacar un 6), **Lemu**, que al ser descartada nos permite coger automáticamente la bola de dragón de un planeta, o **Kaioh Shin**, que nos permite recuperar dos cartas descartadas anteriormente.

Otros aliados que no deberían faltar en ninguna baraja son **Bulma** o **Ten Shin Han** (que proporcionan movilidad), **Boo** (que reduce el **Poder** de un enemigo)... la oferta es amplísima.

OTRAS CARTAS

Finalmente, os recomiendo algunas cartas "variadas" que también deberían aparecer en todo mazo que se precie. Tanto **Templo de Dios** como **Hallazgo espacial** nos permitirán robar cartas sin tener que volver hasta la Tierra. **Sacrificio** nos salva el pellejo en el caso de que perdamos un combate que no teníamos previsto perder... En fin, hay muchas más cartas útiles. La cuestión es mantener el sentido común a la hora de confeccionar el mazo.

Sólo dos cosas para finalizar. El mes que viene, por fin, os ofreceremos una baraja de ejemplo (que prometemos demoledora) para que causéis sensación entre vuestros amigos. Y decir que, por supuesto, la sección **Kame House** está abierta a todos aquellos de vosotros que busquéis como desesperados una carta y estéis dispuestos a todo por conseguirla. ■



tomas falsas

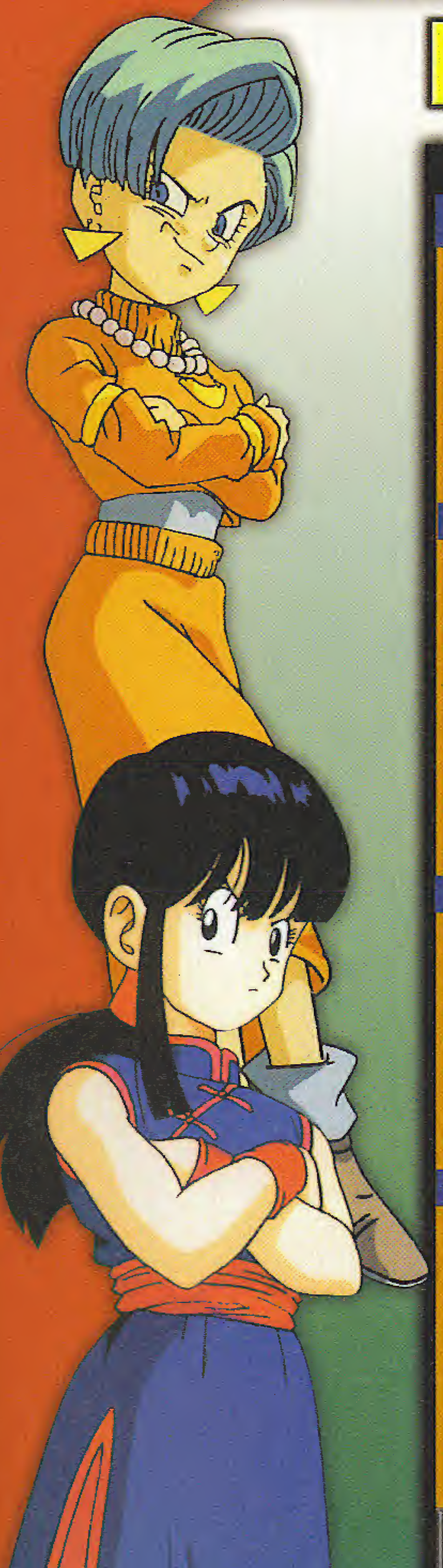
CARLOS JAVIER OLIVARES



COLOR: JOSÉ MIGUEL ÁLVAREZ



DEATHMATCH



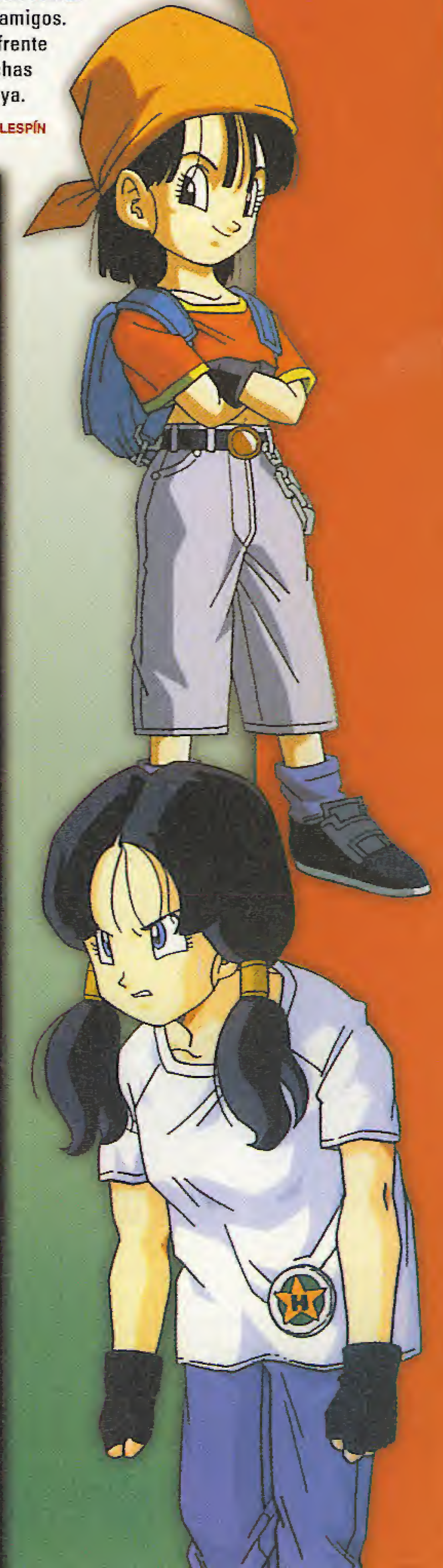
BULMA	CHICHI
PERSONALIDAD	
Su afán por encontrar las bolas de dragón ha hecho que se pase media vida tras su pista. Dueña de una mente privilegiada en cuestiones tecnológicas, también posee un fuerte carácter, factor que domaría al mismísimo VEGETA.	Lo más destacable de la hija de GYUMAOH es su extraordinaria capacidad de sufrimiento por la familia, aparte, claro está, de un fuerte e indomable carácter que incluso el saiyan más poderoso teme y respeta.
Puntuación: 70%	Puntuación: 80%
FUERZA	
Sólo se trata de una humana normal, pero ya sabemos que, cuando se enfada, nos podemos echar a temblar. En cambio, si hablamos de fuerza mental, se da el caso contrario, ya que veremos en ella a una persona testaruda que con el paso de los años ha ido madurando, hasta conseguir todo lo que quería (excepto envejecer a ritmo lento como sus amigos saiyans).	Entrenada bajo el manto protector de su padre, esta muchacha adoptó algunas técnicas de la escuela de MUTENROSHI. Su reencuentro con nuestro héroe fue precisamente en un Torneo de Artes Marciales, en el que llegó a la segunda fase.
Puntuación: 20%	Puntuación: 40%
INTELIGENCIA	
En este campo es toda una superdotada, ya que al ser hija del reputado DR. BRIEF, nuestra amiga tendrá a su alcance toda la tecnología punta desarrollada por su progenitor. Las enseñanzas de su padre convertirán a BULMA en una científica de renombre mundial.	Criada en un entorno rural, esta chica no pudo, a pesar de ser hija de un rey, conseguir una educación acorde con su rango. A pesar de eso, es una brillante planificadora casera, y cuando es necesario, tiene buenas ideas.
Puntuación: 80%	Puntuación: 50%
HABILIDAD	
Unida a su intelecto, esta capacidad ha hecho que pueda convertir simples trozos de metal y circuitos en aparatos sofisticados como por ejemplo, el codiciado radar de bolsillo de DRAGON BALL o la nave TAKO.	Su constancia y cariño hacia la familia es una habilidad poco espectacular, pero muy valorada, lo mismo que su cabezonería. Esto último le ha hecho cometer a veces alguna imprudencia.
Puntuación: 70%	Puntuación: 50%
Total: 60%	**Total: 55%**

LAS CHICAS SON GUERRERAS

Aunque siempre han estado en un segundo plano, los personajes femeninos del DRAGON WORLD han sido capitales para el desarrollo de la historia y para mantener unidos a nuestros amigos. Estas chicas juntas son un ciclón lleno de fuerza, astucia y voluntad, prestas a hacer frente a las adversidades. Siempre en la cresta de la ola, este grupo privilegiado de muchachas ha conseguido controlar a nuestros héroes y, mal que les pese, los ha mantenido a raya. Ahora veremos cuál de ellas se lleva la palma.

POR PEDRO VALLESPÍN

	VIDEL	PAN
PERSONALIDAD	Esta joven guarda cierto parecido con CHICHI, pero a diferencia de ella se ha criado en la ciudad, al lado de buenos y expertos maestros. Una fuerte personalidad y una actitud positiva ante los problemas es lo más destacado que se puede reseñar de la hija de MR. SATAN.	Al ser muy joven, ha tenido poco tiempo para madurar, pero vivir en una familia como la suya ha hecho que se convierta en la noble jovencita que todos conocemos. Es cabezota y curiosa como su abuelo, pero cariñosa al mismo tiempo como su abuela y su madre.
	Puntuación: 80%	Puntuación: 70%
FUERZA	Siguiendo el ejemplo del gran campeón que es su padre, VIDEL intentará emularlo a pequeña escala. Entrenándose con intensidad sin descuidar los estudios, se convertirá junto a SON GOHAN en una valiente defensora de la justicia en Satan City.	Su ascendencia saiyan la ha dotado de una fuerza descomunal, desarrollada a base de entrenamiento. Esto hace suponer que su potencia de combate seguirá creciendo, sin que podamos adivinar el límite. Es, posiblemente, el personaje femenino con un potencial más grande de todo el DRAGON WORLD.
	Puntuación: 50%	Puntuación: 80%
INTELIGENCIA	Comparada con CHICHI, podríamos asegurar que ambas son muy parecidas, aunque el hecho de crecer en un ambiente más moderno la ha dotado de mejores conocimientos en todas las materias. Astuta y decidida, siempre ha logrado todo lo que se ha propuesto.	Su amor por la lucha ha hecho que descuide los estudios, pero su innata astucia a la hora de conseguir sus objetivos es una cosa muy a tener en cuenta. No obstante, a veces peca de ingenua debido a su edad.
	Puntuación: 60%	Puntuación: 50%
HABILIDAD	Su capacidad de aprendizaje es una de sus virtudes más destacables. Gracias a ello, pudo aprender a levitar y, en poco tiempo, a desplazarse usando esa técnica. Sabe captar rápidamente el quid de la cuestión.	PAN, al igual que su abuelo SON GOKUH, ha heredado una especial capacidad de aprendizaje, consiguiendo dominar técnicas muy rápidamente.
	Puntuación: 60%	Puntuación: 70%
	Total: 62%	Total: 67%





capítulo 43

¡LUCHADORES DEL INFIERNO! LA RESURRECCIÓN DE CELL Y FREEZA

(Jigoku no masenshi! Cell & Freeza fukkatsu)

Escenario: un lugar de mucho miedo. Un largo puente de piedra en medio del mismísimo infierno. Personajes: los mayores pesos pesados de las leyendas dragonboleras: **Son Gokuh**, **Freeza** y **Cell**. Y se van a pegar entre ellos. Ahí queda eso.
En esta serie ningún combate puede empezar sin unas pequeñas bravatas para ir caldeando el ambiente, y el encargado de comenzar es **Freeza**, que alude a la considerable reducción de talla sufrida por el saiyan. Según **Gokuh**, las apariencias engañan y afirma ser mucho más fuerte de lo que aparenta.

Los momentos entrañables duran poco y parece que comenzarán los puñetazos, pues **Freeza** y **Cell** comienzan a acumular energía. "Para chulo yo", debe pensar **Gokuh**, porque él hace lo mismo y reduce a escombros el puente pétreo con su poder. Hasta el rey del infierno siente los temblores de la lucha que está a punto de desatarse. Un par de desafíos de "todo a cien" de **Cell** y empieza la acción: el ciborg y el tirano espacial atacan.

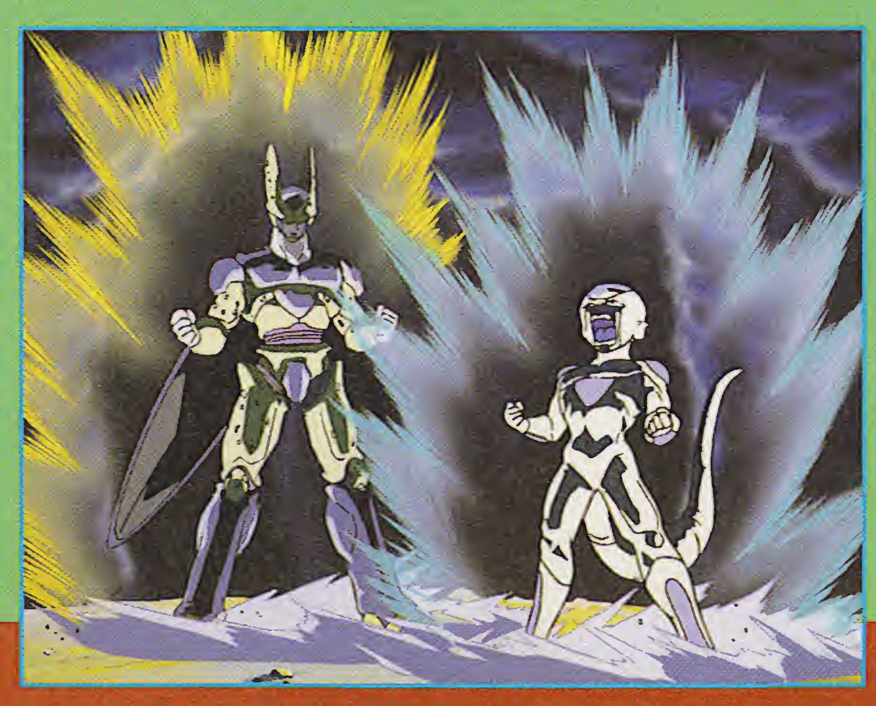


En la Tierra, unos pequeños guerreros cibernéticos están sembrando el caos y la destrucción a su paso mientras **Trunks** y **Goten** les observan. Su patética discusión sobre el aspecto de los bichos es interrumpida por el hercúleo **Oob**, que les acusa de no actuar y, echándole un par de narices, fulmina a las criaturas con un rayo. En seguida, **Goten** y **Trunks** se unen con entusiasmo al terrestre en su labor de busca y captura de bichejos. Cerca de allí, **Pan** está siendo perseguida por **Rilld** mientras intenta poner a salvo a **Mr. Satan** y la pobre



VEGETA mira con recelo a los dos científicos infernales. Algo muy malo está a punto de empezar.

está pasando un mal trago. Su padre la salva de ser pasto de un puño volador y le indica que debe retirarse y poner a salvo al abuelo mientras él se encarga del malvado robot mutante.
La lucha en los infiernos está en su momento de apogeo. **Freeza** dispara



A DESTACAR

- Los ojos rojos de A-18 cuando sucumbe a la tentadora llamada de su hermano. Nos recuerda a aquellos primeros momentos en los que era fría como el hielo. Brrrrrr.
- ¿El infierno del infierno? ¿Dónde hay una vieja que te coge y te cuece y luego te quiere congelar? Venga ya...

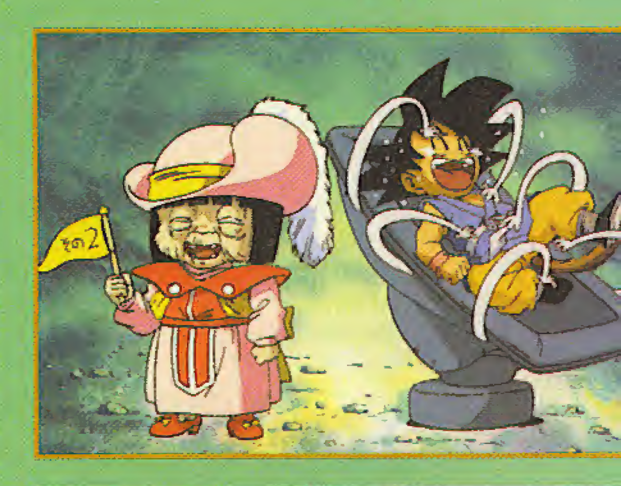
Gokuh queda atrapado entre Cell y Freeza, que utilizan su técnica secreta, el *hell buster*, para escapar de su encierro con destino a la Tierra, donde sembrarán la destrucción.

a **Gokuh** un rayo que parece haberle alcanzado de pleno, pero **Gokuh** ha desaparecido sin dejar rastro. **Cell** comienza a reírse de su aliado por haber perdido el rastro a su oponente en medio del combate, sin reparar en que él tampoco tiene puñetera idea de dónde está el saiyan, que se encuentra encima de los dos, flotando en el aire, y riéndose de ellos.

Furiosos, hacen uso de dos terribles técnicas, el *makankosappo* de **Piccolo** y el *kienzan* de **Klilyn**, para atacar al saiyan. Aprovechando el efecto *boomerang* del *kienzan*, **Gokuh** se sube en la onda de energía como si fuera un monopatín y recoge una barra de metal del suelo. Haciéndola girar, devuelve un *kame hame ha* de **Cell**, haciendo que el ciborg muera por culpa de su propio ataque. Acto seguido, hace lo mismo con uno de los *kienzan* de **Freeza**, que es rebanado por la mitad también por su propia técnica especial. ¿Derrotados tan pronto? La voz de **Cell** anuncia que en el infierno son zombis y no pueden morir. Ya están muertos, apostilla **Freeza**, lo que resulta ser una gran sorpresa para **Gokuh**.
En la Tierra, nuestro viejo amigo **Nappa** se acaba de cepillar una ciudad ante los ojos de **Vegeta**, que tras un chascarrillo estilo "no has cambiado nada en todos estos años", lo desintegra una segunda vez.
Tras **Vegeta** se encuentran **Gero** y **Mu**, que le presentan a su nuevo y temible oponente, el renacido androide **A-17**, que aparece envuelto en llamas.

Goten, **Oob** y **Trunks** se desenvuelven bien con los antiguos villanos, pero **Gohan** está teniendo problemas con **Rilld**, el androide metálico mutante, que ya ha convertido un brazo del saiyan en metal.
En el infierno, **Cell** y **Freeza** han colaborado para pillar desprevenido a **Gokuh**, y el androide verde intenta absorber la energía del saiyan con su cola puntiaguda. Buen intento, pero **Gokuh** se salva por los pelos de la cola, aunque no deja de hacer comentarios jocosos acerca del pésimo nivel de los villanos. Éstos se enfadan mucho y le envían al infierno del infierno con su doble técnica secreta, el *hell buster*. Allí, un vieja ridícula y fea le hace pasar por una serie insoportable de torturas relacionadas sobre todo con cambios bruscos de temperatura. Su idea final es congelarle y convertirlo en adorno. En la Tierra, mientras tanto, algo terrible ha tenido lugar: el androide **A-17** ha ejercido su terrible influencia sobre **A-18**, la novia de **Klilyn**. Las cosas pintan mal para nuestros amigos, y el descalabro puede ser memorable si no se ponen las pilas. ■

Luis Alís



Valoración

• Episodio súper denso y lleno de estrafalarios y originales argumentos. Gráficamente, esta nueva saga está resultando notable en animación y colorido, sobre todo por el hecho de meter a todos los villanos que recordáis juntos y arrasando sin piedad. Y la idea de resucitar los lazos de unión entre los androides es realmente morbosa.



ENCICLOPEDIA GT

GUÍA DE EPISODIOS



capítulo 44

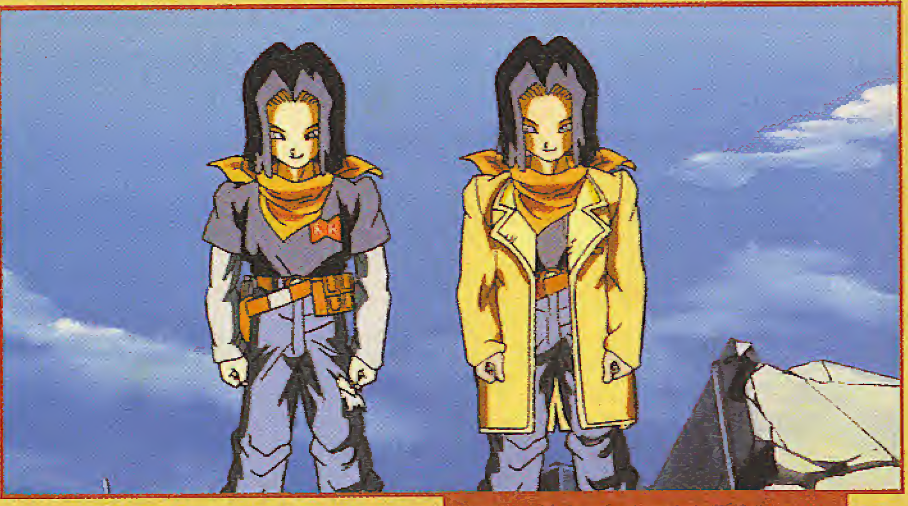
¡EL ANDROIDE DEFINITIVO! LA FUSIÓN DE LOS DOS A-17

(Kyuukyoku jinzouningen! Futari no 17 go gattai)

Klilyn está punto de perder a su mujer a manos del antiguo y olvidado hermano cibernético que ha vuelto para vengarse. La rubia y hermosa ciborg está ya bajo la influencia del temible robot y está dispuesta a volver a formar equipo con él. Los gritos desesperados de **Klilyn** casi consiguen que el **A-17** original recapacite, pero el nuevo **A-17** le llama y le urge a que se fusione con él. Molesto con **Klilyn**, el androide mata, en un arrebato, al simpático calvito con un rayo.

A-18, que acaba de ver cómo su compañero sentimental es ejecutado, recuerda los momentos en los que conoció a su amorcito, que le salvó del mando destructor creado por **Bulma**, y llora amargamente. Ha recuperado la conciencia al ver a su amado muerto, y después de ignorar las llamadas del **A- 17**, le ataca furiosamente exigiendo que le devuelva a su **Klilyn**.

Una lucha cruel en la que se ve envuelta **Marron**, la hija de **Klilyn** y **A-18**, tiene lugar entre los dos androides. **A-18** se las arregla para apartar del escenario de los mamporros a la pequeña e intenta contrarrestar la descarga de energía del **A-17**, pero falla y cae derrotada al suelo. **A-17** se ríe y se marcha, dejando a la ciborg sola llorando amargamente la muerte de su maridito.



Los dos A-17 están a punto de fusionarse. Nuestro amigos no salen de una cuando ya hay villanos haciendo cola para zumbarles.

En el infierno, **Cell** y **Freeza** se están felicitando por haber usado tan efectivamente la doble técnica *hell buster* y se mofan de **Gokuh** preguntándole que qué tal se siente y si nota el fresquito corriéndole por la rabadilla. Pero algo empieza a fallar: el hielo comienza a derretirse y los espíritus del frío deciden pirarse porque no soportan el calor. La vieja que regenta el infierno del infierno dice que las torturas se diseñaron para los muertos, pero que nadie le había dicho que **Son Gokuh** está vivo.

Ante los atónitos villanos, **Gokuh** resurge y prepara un nuevo y definitivo ataque para matarles. Los confiados villanos repiten la cancioncita de que ya están muertos, y **Gokuh** sonríe y conecta la máquina de hielo especialmente diseñada para los muertos. Después de congelarles en un bloque de hielo, los pillos acaban rotos en cachitos congelados.

En la Tierra, **Rilld** está machacando a **Gohan** y le está convirtiendo cada vez más partes del cuerpo en metal. **Gohan** está a punto de ser derrotado cuando llegan, oportunísimos, **Trunks**, **Goten**, **Satan** y **Giru** a arreglar la situación. Gracias a **Giru**, que tiene un rayo capaz de desactivar el metal líquido que estaba afectando a **Gohan**, el saiyan es capaz de salir ileso.

Vegeta y el nuevo **A-17** se toman un respiro en su batalla. El príncipe saiyan está molesto por perder el tiempo y le dice al androide que alcance ya su máximo nivel. Para sorpresa de **Vegeta** y alegría del **Dr. Gero** y el **Dr. Mu**, el antiguo **A-17** aparece.

Los demás guerreros llegan también, a tiempo de ver cómo el **Dr. Mu** ordena a los dos ciborgs que se fusionen. Comienzan a brillar y a emitir energía, y una especie de esfera les rodea. Aparece el nuevo ciborg llamado

A DESTACAR

- Siempre es interesante ver a un villano nuevo, máxime si hace gala de una transformación espectacular como ésta.
- Interesante el protagonismo de A-18, que llevaba muchos, muchos episodios como mera comparsa. Muchos seguidores se quedaron tan embobados con ella como Klilyn, cuando apareció por primera vez en la saga de Cell.

Super A-17: más alto y musculoso, y con el mismo cabello negro pero mucho más largo. Con sólo una mirada, se carga toda la ciudad.

Según informan los científicos locos, el nuevo poder de **Super A-17** proviene del mismísimo infierno y no tiene igual en la Tierra. **Vegeta** se harta de demostraciones y ataca al robot, sin efecto, ya que su ataque es rechazado por completo. **Oob** ataca con el mismo resultado, y lo mismo ocurre con **Goten**, **Trunks** y **Gohan**. **Super A-17** se limpia el polvo de las botas mientras los demás sudan tinta para hacerle siquiera un arañazo.

El **Super A-17** es tan feroz, que en breves segundos todos los guerreros están derrotados y esparcidos por los escombros de la ciudad. Mientras, el **Dr. Mu** alardea de que ningún poder saiyan puede hacer frente al de su súper androide. Los saiyans se convierten en super saiyan pero no parece que tengan muchas posibilidades de hacer mella en el robot.

En el infierno, a través de una bola de cristal, **Gokuh** sigue las evoluciones de la lucha y está impresionado con la capacidad combativa del **Super A-17**. Pide al amo del Infierno que le deje volver a la Tierra, pero los poderes del infernal soberano han sido bloqueados misteriosamente y no puede hacer nada. Ni siquiera **Piccolo** puede solucionar nada desde el cielo. Los guerreros saiyans han sido derrotados de nuevo y la situación es desesperada. Finalmente, **Piccolo** aparece en el infierno diciendo que conoce un truco namek para poder salir de allí, pero aunque esto funcione, aún queda enfrentarse al **Super A-17**...

Luis Alís

Una buena medida para evitar el calor del Infierno: encerrarse en un bloque de hielo por cortesía del amigo Son Gokuh.

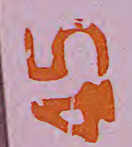


Valoración

• Nuevo supervillano al canto y de nuevo ciertas incoherencias (¿cómo puede ser que un robot se les resista a los saiyans?) que se aceptan para mantener el nivel de interés. La animación no está mal del todo pero no hay muchos momentos destacables, y la falta de tensión echa por el suelo la emoción del episodio. Aunque tampoco está mal del todo, vamos.

ENCICLOPEDIA GT

GUÍA DE EPISODIOS



capítulo 45

¡¡ÁNIMO GOKUH!! EL PLAN PARA ESCAPAR DEL INFIERNO

(Isoge Gokuh!!! Jigoku kara no dassatsu daisakusen)

Piccolo quiere erigirse como salvador oficial del día y quiere probar un truco para conseguir transportar a **Gokuh** a la Tierra para que le ponga las pilas al **Super A-17** en la medida de lo posible.

El pequeño saiyan se queda sorprendido cuando **Piccolo** llama a **Dende** a la Tierra. Según comenta el namek, **Kaioh Sama** explicó que el portal interdimensional de los profesores locos **Mu** y **Gero** estaba creado por la conexión de poderes entre los dos **A-17**. **Piccolo** pretende hacer lo mismo usando a **Dende**. El problema es que **Dende** y **Piccolo** han de coordinar su ataque en el tiempo para que éste sea simultáneo y cree la resonancia necesaria para que se abra el portal... y eso no es tarea fácil. Pasan mucho tiempo intentando coordinarse, y finalmente, **Dende** se agota tanto que su energía se debilita y las bolas de dragón comienzan a resquebrajarse. **Gokuh** no ayuda mucho a que el proceso mejore: tiene tanta hambre que los rugidos de su estómago echan a perder la concentración de **Piccolo**.

En la tierra, **Super A-17** sigue repartiendo leña y nadie se salva de recibir su ración. El **Dr. Mu** está usando una conexión cibernética para mandar información mental al androide, que cada vez está más en su salsa: incluso transforma sus extremidades en armas de fuego para machacar a **Vegeta** ante la mirada horrorizada de **Pan** y **Satan**.

A **Vegeta** comienzan a hinchársele las narices, y vuelve a transformarse en super saiyan. Intercambian algunos golpes, pero el ciborg es más fuerte y vuelve a sobrepasarle. En el infierno, **Gokuh** pide a **Vegeta** que le contenga un poco más hasta que pueda salir, mientras él se está poniendo las

A DESTACAR

- El bol de patatas cocidas que le llevan a GOKUH contiene unas pequeñas calaveras. Una broma muy graciosa, al igual que los sonidos gástricos de GOKUH que distraen a PICCOLO.
- Interesante ver el cambio de actitud de VEGETA, que ha pasado de ser antiguo tirano espacial a autoproclamarse defensor de la Tierra. Los tiernos cuidados de BULMA deben haberle trastornado la personalidad.

botas con un bol de arroz infernal que le trae un demonio. Hace tanto ruido comiendo que vuelve a desconcentrar a **Piccolo**. **Gokuh** se disculpa y se para, pero si no come le sigue sonando la tripa. **Dende** y **Piccolo** lo siguen intentando pero el joven namek está esforzándose mucho y la bola de dragón de una estrella se resquebraja definitivamente.
Los repetidos intentos de abrir el portal están creando destrozos en el palacio de **Dende**. **Gokuh**, pensando en comer como siempre, dice que no podrán coordinarse si siguen diciendo un-dos-tres. Lo que deberían decir es *Ten-don*, *Katsu-don*, *Oyako-don*, tres populares comidas japonesas. **Piccolo** dice que es una tontería pero **Gokuh** recuerda que, cuando tuvieron que derrotar al gigante mutante **Loud**, ese sistema funcionó. Desesperados, **Piccolo** y **Dende** lo aplican y para su estupor, la tontería de **Gokuh** funciona a la primera y el puente cósmico se abre. Los nameks abren más el portal. Tras las despedidas de **Piccolo** y los demonios amables, **Gokuh** vuela a través del agujero y llega a la Tierra. **Dende**, agotado, permite que el portal se cierre. Mientras esto ocurre, algunos miembros de la patrulla especial de **Ginew** intentan colarse... pero **Piccolo** está allí para ajustarles las cuentas.



Es terrible, frío, cruel y mil cosas más (ninguna buena, por cierto). El Super A-17 no piensa tener piedad con nuestros amigos.



Ya en la Tierra, **Super A-17** sigue usando a **Vegeta** como felpudo ante la mirada horrorizada de **Pan**, que no puede hacer nada porque su poder es inmensamente inferior al de los dos seres. Finalmente, **Vegeta** parece completamente derrotado y malherido, y **Pan** aprovecha un momento de despiste para atacar al maligno ser.
En el momento en el que **Pan** amenaza al **Dr. Gero**, se descubre que **Mu** le ha vendido y que está a su merced, y el **Dr. Gero** es destruido. El súper robot pretende destruir la Tierra rápidamente, ya que su objetivo final es la galaxia y la civilización humana le resulta una molestia. Además, según indica el **Dr. Mu**, con **Gokuh** fuera de combate nada se interpone en su camino. Esto enfurece a **Vegeta**, que se erige como protector de la Tierra: está muy malherido pero vuelve a acumular energía.

Super A-17 le lanza un rayo que está a punto de matarlo de no ser por **Gokuh**, que le rescata en el último momento. **Vegeta**, después del terrible esfuerzo, se desmaya definitivamente. **Gokuh** ha llegado ya y se dispone a enfrentarse al temible robot. Después de transformarse en super saiyan 4, él y el robot se enzarzan en una terrible batalla. ¿Será capaz **Gokuh** de hacer frente a este nuevo y terrible enemigo?



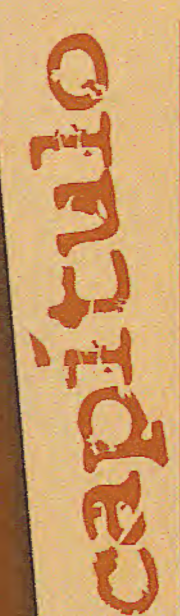
Vegeta, reuniendo fuerza para el combate que se avecina. Super A-17 no le va a poner las cosas nada, pero nada fáciles.

Luis Alís

Valoración

• Episodio correcto a todos los niveles, sobre todo en lo que a animación y calidad visual se refiere. La tensión no está muy bien repartida y la batalla con Baby está demasiado reciente en la serie como para volver a meternos de lleno en una superlucha de artes marciales. Y el villano tampoco es el culmen de la originalidad, vamos.



capítulo 46

¡¡IMPACTO!! SUPER SAIYAN 4 CONTRA SUPER A-17

(Gekito!! Super Saiyajin VS Super 17 go)



El nuevo villano de la serie aprovecha para peinarse con el *kame hame ha* de Son Gokuh. Eso que ahorra en peluquería.



La confrontación entre **Gokuh** y **Super A-17** va a comenzar, y el androide debe tener mucha confianza en sí mismo a juzgar por las posturitas que adopta, recortando a posta su silueta contra el sol para que quede molón ante la cámara. La tensión ha subido muchos enteros, entre otras cosas por el dolor de **Mr. Satan** ante el cuerpo inmóvil, quizá muerto, de su nieta **Pan**, que ha salido malherida a causa de una paliza propinada por el terrible androide. **Satan** pide a **Gokuh** que acabe sin ningún tipo de piedad con ese sucio robot que tanto dolor está causando.

Gokuh sube hasta el nivel de super saiyan y la lucha que empieza entre los dos superseres es de dimensiones titánicas. El intercambio de mamporros y terribles golpes hace que los luchadores vuelen por la atmósfera en una batalla sin cuartel. En uno de los ataques, **Gokuh** envía volando a **Super A-17** a muchísima distancia, pero el robot no se arredra.

El **Dr. Mu** está muy satisfecho con su creación, que es capaz de replicar todos los ataques de **Son Gokuh** sin problemas. El saiyan no está de acuerdo y lanza una serie de ataques con furia que son repelidos por el androide sin despeinarse. **Gokuh** prueba con el *kame hame ha*, pero el resultado es adverso: tanto, que el robot ha absorbido la energía y ahora es más poderoso que antes. **Gokuh** acaba golpeado y sumergido en el mar con uno de los mamporros de **Super A-17**.

Gokuh emerge en su forma de super saiyan 4, lo que desconcentra a **Mu**, que no había previsto este nuevo nivel y no había programado a **Super A-17** para ello. **Gokuh** ha previsto esto y con toda la bravuconería que su aspecto le permite, anuncia que se le acabó el chollo al profesor loco.

Videl está en casa poniéndose un traje mientras ocurre todo esto, al igual que **Chichi**, que está haciendo limpieza y sale de la casa con delantal, gritando a **Bra** y **Bulma** que se

A DESTACAR

- No ha pasado mucho para que podamos ver de nuevo la espectacular y polémica transformación de Son Gokuh. A los que os guste, pues a disfrutar, y a los que no, pues a reíros que da mucha risa.
- Tenemos oportunidad en este episodio de volver a ver a Videl disfrazada de superheroína, un gran detalle para todos los fans de la mujer de Gohan.

El nivel 2 de super saiyan se revela insuficiente para detener los embates de la máquina de matar salida del infierno. ¿Que hará nuestro saiyan favorito para pararlo?

pongan las pilas y ayuden a **Gokuh**. **Videl** aparece con su traje de superheroína, de cuando acompañaba a **Son Gohan** en su época de **Super Saiyaman** y se dedicaban a luchar contra el crimen. Acto seguido, y para deleite de la audiencia, se pone a recordar todas las viejas y ridículas poses.

La lucha sigue: **Gokuh** lanza una descarga al **A-17**, destruyendo cada vez más el paisaje y aumentando la reserva de energía del androide, que absorbe sus ataques. El **Dr. Mu** se lo pasa de miedo viendo cómo **Gokuh** está acelerando así el proceso de transformación de **Super A-17** hacia un nuevo nivel de poder. Finalmente, **Gokuh** se entera de lo que está ocurriendo realizando una técnica espectacular atravesando el suelo y lanzando una andanada de más de diez *kame hame ha* hacia su enemigo.
La situación está comprometida: el saiyan admite que ya no le quedan ases en la manga y que no tiene más técnicas efectivas para poder derrotar al androide. **Gokuh** se ve maniatado ante el terrible poder absorbente del androide y ha de controlar sus ataques. En un momento dado, está a punto de volver a utilizar la técnica del *kame hame ha*, pero se detiene, y este momento es aprovechado por el cobarde vil traidor ruin del ciborg que prácticamente le vuela la cara a nuestro amigo, que cae derrotado sin sentirse capaz de levantarse.



Gokuh se siente desanimado y hasta dice que se quiere morir. ¿Qué ha sido de nuestro saiyan peleón y dicharachero? Nos lo han cambiado. ¿Será capaz de vencer al ciborg estando como está, tan psicológicamente abatido?

Valoración

• Episodio emocionante y bien narrado pero algo escaso de acontecimientos. Hay que reconocer que para ser un episodio de relleno y transición la cosa está interesante, y la animación mantiene un nivel regular durante los 25 minutos. Como aspecto negativo, lo extraño que se nos hace ver a **Gokuh** abandonándose a su destino y queriendo morirse. Estos guionistas comienzan a columpiarse.

ENCICLOPEDIA GT

GUÍA DE EPISODIOS



capítulo 47

¡LA GRAN ALIANZA! EL ATAQUE COMBINADO DE GOKUH Y A-18

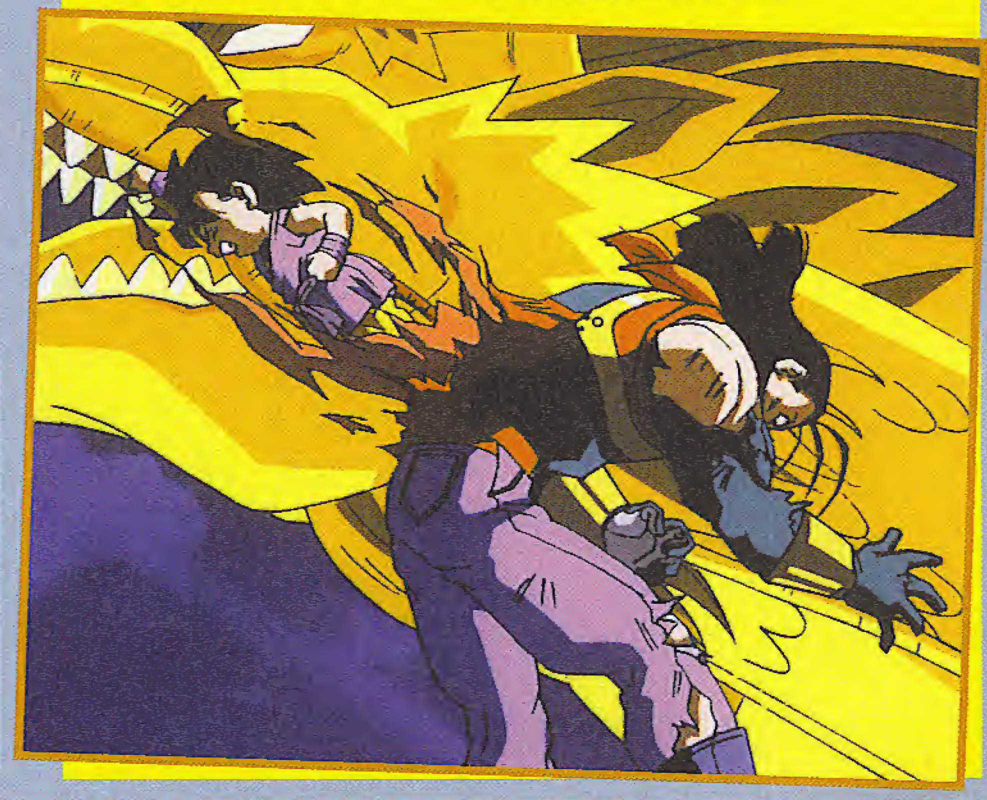
(Daigyakuten! Gokuh to 18 go no nidan kougeki sakuretsu)

Un equipo de rescate va en busca de los derrotados saiyans, pero es un equipo muy particular. Se trata de cuatro chicas como cuatro soles: **Bra**, **Bulma**, **Chichi** y **Videl**. **Chichi** está como desmayada en brazos de **Videl**, que la lleva volando. Cuando despierta se pone a gritar: "que estamos muy altos, que nos vamos a matar". **Videl** baja cerca del suelo y **Chichi** se pone a gritar: "que estamos muy bajos, que nos vamos a estrellar".

Bra y **Bulma**, en la nave, se preparan para luchar como pueden. Abajo, la destrucción causada por el terrible ciborg deja un paisaje desolador.
La derrota de **Gokuh** es efectiva a todos los niveles. Según apunta el **Dr. Mu**, **Gokuh** no puede atacar ni realizar técnicas especiales. **Super A-17** anuncia que va a utilizar la técnica definitiva *dengeki jigoku dama*, y la dispara hacia **Gokuh**. Éste no puede atacar, pero todavía puede teletransportarse, y reaparece detrás de **Super A-17**, agarrándole. El **Dr. Mu** comprende que **Gokuh** planea hacer un último esfuerzo para acumular toda su fuerza, estallar y llevarse con él al ciborg. **Super A-17** intenta zafarse, pero **Gokuh** lo tiene bien cogido.
Tiene lugar una gran explosión: Ha sido terrible, y la onda expansiva puede verse desde muchísima distancia. Se ha creado un gran cráter en el que se encuentra **Gokuh**, revertido a su forma de niño e inconsciente. Para alivio del **Dr. Mu**, **Super A-17** no ha sido destruido, ya que generó a tiempo una barrera de fuerza para protegerse y después se había escondido en el océano hasta que pasara la explosión. **Gokuh** está ahora más indefenso que nunca y el malvado ciborg se dispone a eliminarlo definitivamente.

Pero de pronto, llega alguien con dos dedos de frente y un plan. Es **A-18**, que viene a vengar la muerte de **Klilyn**. La rubia ciborg se interpone entre **Super A-17** y **Gokuh** y le insta a que le ataque. Ella morirá, explica, pero la bomba que el **Dr. Gero** implantó en su interior explotará, provocando que la bomba que también tiene **A-17** en su interior estalle y lo elimine. **Gokuh** sabe que es un farol, porque le pidieron al dragón sagrado que les quitara las bombas, pero el **A-17** no estaba en el castillo de **Dios** el día que **Klilyn** pidió el deseo y no está al tanto de la situación.

Sólo el golpe del dragón puede derrotar a Super A-17, que a partir de ahora tendrá que ir con cuidado cuando coma algo.



A DESTACAR

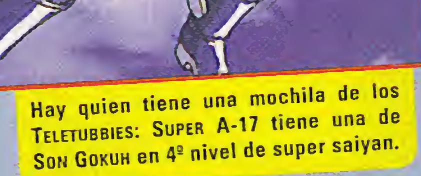
- Atención dragonboleras femeninas: las chicas cogen el toro por los cuernos y acuden al rescate de los saiyans derrotados. Saben que no tienen ninguna oportunidad, pero aun así, se disponen a arriesgarse. Qué pedazo de tías.
- El protagonismo de A-18, sin la cual, la lucha final con Super A-17 habría acabado realmente mal. Ya era hora de que las mujeres de la serie tomaran cartas en el asunto.



El super ciborg duda en lanzar su ataque, lo que enfurece al **Dr. Mu**. Al malévolo profesor le da absolutamente igual que muera, siempre que borre a **Gokuh** de la faz de la Tierra, y empieza a insultar y a dar órdenes a su robot. Al final, al ciborg le toca las narices tanta ordencita e insultito y acaba lanzando el ataque al **Dr. Mu**, que muere espachurrado dejando tras de sí un gran cráter. Acto seguido, el robot prepara un nuevo ataque, pero **A-18** sigue en la trayectoria, por lo que no puede dispararle, pero ella a él sí. Comienza a dispararle rayos de energía y el androide a absorberlos. **Gokuh** intenta disuadirla, pero de pronto se da cuenta de que cuando absorbe energía, el malévolo ciborg no puede moverse.

Gokuh planea entonces un nuevo y definitivo ataque: el puño del dragón. Un dragón dorado aparece rodeando el cuerpo de **Gokuh**, que se ha teletransportado frente al chorro de ataques de **A-18**, siendo impulsado por él. **Gokuh** acaba atravesando el pecho del malvado androide, derrotando así a esta encarnación del mal.

Vegeta, que estaba socorriendo a **Trunks**, se da cuenta de que **Gokuh** ha vencido al robot. La tranquilidad lo inunda todo, al igual que el agua que va llenando uno de los cráteres que la terrible lucha ha producido. Es el momento de preguntarse por la vida y la muerte, especialmente **A-18**, que ha perdido a su compañero sentimental. Es **Gokuh** quien la consuela y le explica que la parte buena de **A-17** fue la que impidió que todo llegara mucho más allá.

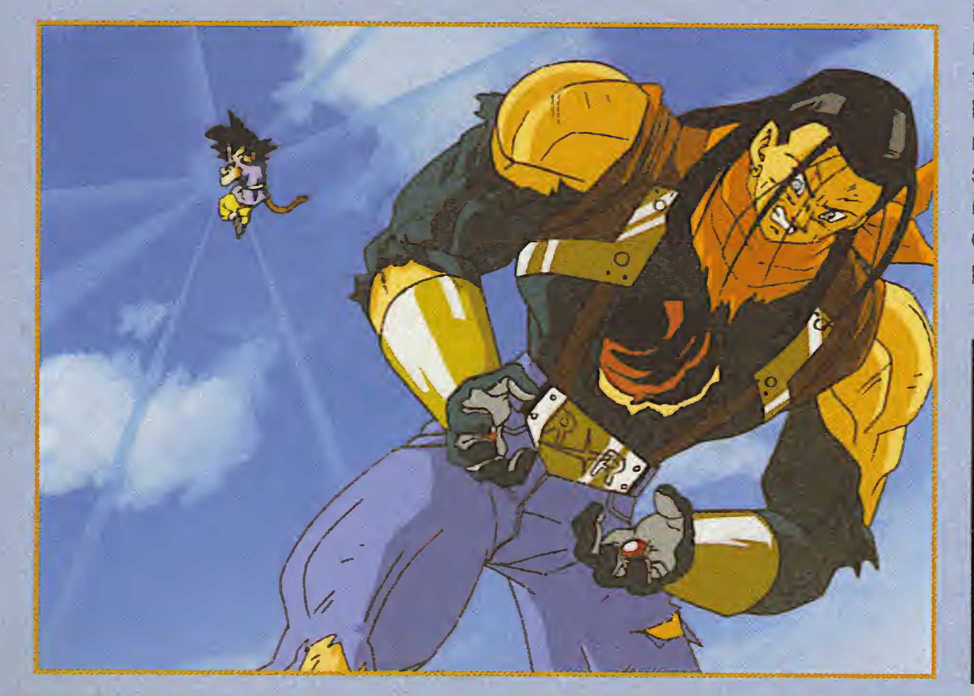


Hay quien tiene una mochila de los Teletubbies: Super A-17 tiene una de Son Gokuh en 4º nivel de super saiyan.

Finalmente, aparece **Videl** llevando a **Bulma** y las otras chicas. Su rescate ha llegado tarde pero la intención es lo que cuenta. Ellas son las que convocan las bolas de dragón para pedir que todos los destrozos consecuentes de la batalla con **Super A-17** sean reparados (incluida la muerte de **Klilyn**).

Pero algo muy extraño ocurre. El dragón no aparece y **Gokuh** se pregunta si habrá dicho mal las palabras de invocación. **Gokuh** lo intenta de nuevo, los cielos se oscurecen y un terremoto lo sacude todo. Algo no va bien: **Gokuh** siente un gran poder maligno. De las bolas resquebrajadas sale un humo azul asqueroso y aparece un dragón sagrado viejo y feo que llena el cielo. Todos quedan completamente atónitos. ■

Luis Alís



Valoración

• **Muy buen ritmo, como hacía tiempo que no se veía en la serie. Se ha terminado una línea argumental y se ha comenzado otra con muy buen criterio. Hay muchos altibajos y la emoción está muy bien repartida. Se echa de menos que la calidad gráfica acompañe un poco más pero el episodio cumple su función a la perfección.**



capítulo 48

¡VAYA SORPRESA! EL ENEMIGO ES SHENRON

(Kore wa bikkuri! Shen Lon ga teki ni?!)



¿Qué ha sido del amable dragón SHENRON? El nuevo dragón no parece dispuesto a conceder muchos deseos...

El grupo de amigos se encuentra cara a cara con un dragón extraño que ha salido de las bolas y que no es el **Shenron** que todos conocían. Se preguntan qué demonios está pasando y quién es ese bicho.

El dragón pasa de todo, y en lugar de cumplir los deseos que se le han solicitado, se enciende un cigarrillo y sonríe. En ese momento llega un aviso de **Kaioh Sama**: el ser con el que están hablando no es **Shenron**, el dragón sagrado.

Ante la pregunta de **Gokuh**, que quiere saber quién es, el dragón le echa el humo encima y acto seguido se traga las bolas de dragón como si fuesen un aperitivo. El dragón produce un tornado y aparecen siete dragones negros, cada uno con una de las bolas de dragón en la boca. Los dragones vuelan en todas direcciones y desaparecen, y el cielo vuelve a aclararse.

Todos quedan sorprendidos sin saber qué ha pasado y qué significan los dragones que han visto. Todo parece normal, y **Pan** está admirando unas hermosas luces crepusculares en el cielo, pero **Gokuh** y **Gohan** pueden sentir el mal flotando en el ambiente. **Kaioh Sama** tampoco sabe qué es lo que ocurre.

Al final se oye la voz de **Roh Kaioh Shin**, gritando a través de la bola de cristal. Les explica que usar tanto las bolas de dragón no es nada bueno y que al final algo malo ha ocurrido.

Cada deseo realizado por **Gokuh** y todos sus amigos en los más de treinta años en los que han estado recurriendo a las bolas de dragón para solucionar sus problemas suponía una descarga de energía positiva de las bolas que era reemplazada con la

A DESTACAR

- Ver a un dragón chungo y fumador salir de las bolas es todo un shock. Os va a durar varios días, os avisamos.
- Muy divertidos los momentos en los que BULMA se quita el muerto de encima cuando todos la culpan, y GOKUH acepta su destino con la sabiduría de un lama. Muchas risas en este episodio.



"¿Es que no vamos a tener nunca vacaciones?", parecen pensar nuestros amigos.



absorción de energía negativa. Al final, se ha producido tal acumulación de energía negativa que las bolas se han roto literalmente y han dejado escapar todo ese mal.

Dende y **Mr. Popo** aparecen en la Capsule Corporation (que es donde están todos reunidos) y el negro sirviente celestial comenta que él ya ha oído hablar de este caso antes. Cuenta cómo hace muchos años los malvados dragones negros aparecieron y estuvieron a punto de extinguir la vida en la galaxia.

Los **Kaioh** comienzan a culpar a **Bulma** por haber creado el radar y reunir las bolas tantas veces. **Bulma** quiere evitar la culpa y le carga el mochuelo a los demás. A **Dende**, por haber creado las bolas, y a **Gokuh**: dice que ella era muy joven y no podría haber sobrevivido a tantas aventuras sin la ayuda de un fuerte luchador como **Gokuh**. Éste no acaba de comprender los razonamientos que se plantean pero si es culpa suya algo tendrá que hacer: y comienza a calentar. El bueno de **Gokuh** muestra su carisma y su saber estar por enésima vez: no tiene ni idea de cuál es el problema, pero lo que sí que va a hacer es salir ahí fuera, patear culos de dragón y traer las bolas de vuelta. Sonríe y forma el signo de la victoria con los dedos. Eterno optimista este chico. **Bulma** está tranquila porque la culpa ya no recae sobre sus hombros.

Roh Kaioh Shin le dice a **Gokuh** que se vaya dando prisita, que los dragones destruirán el planeta si no son detenidos con presteza. **Gohan** quiere acompañarle, pero **Gokuh** confía en sus poderes de super saiyan 4. **Gokuh** parte y ve las ruinas de Satan City bajo él. Hay que darse prisa. **Roh Kaioh Shin** informa a **Gokuh** de que cada uno de los dragones vuela hasta encontrar su propio elemento (fuego, tierra, agua, etc...) y allí toma su verdadera forma. Uno de los dragones entra en un volcán, que entra en erupción muy cerca de una aldea. Otro se dirige a las partes frías del norte y se convierte en hielo, otro en un rayo, otro en un huracán, otro surge de la tierra, y así.

El primer enemigo al que hay que eliminar es el dragón del agua. Está sembrando el mal en un pueblo haciendo que llueva sobre los habitantes y convirtiendo el agua del lago en un líquido venenoso: los peces mueren y todo se cubre de una capa de mugre asquerosa. Debe de ser el dragón del agua podrida.

Gokuh se da cuenta de que se ha olvidado el radar de las bolas y da media vuelta. Se encuentra enseguida con **Pan**, que trae a **Giru** en la mochila. Los tres prosiguen la búsqueda: ya tenemos un equipo.

Una mujer cercana al sitio donde está el dragón del agua les indica que el dragón pasó por allí: hay otro aldeano intentando disparar al dragón con una ametralladora. La primera lucha de **Gokuh** con el dragón resulta ridícula: el dragón es muy poco amenazador y muy cómico. No parece una amenaza, pero en el lago hay algo que burbujea... ■

LUIS ALÍS



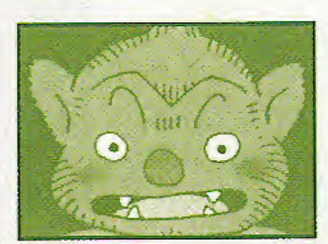
Valoración

Interesantes aspectos morales en un episodio bien narrado y bien animado. Será cuestión de ver cómo acaban de resolver la línea argumental de los dragones malvados. La coherencia en los niveles de poder de los villanos ya se perdió hace mucho tiempo así que suponemos que todo es ya posible, incluso que un ridículo grupo de dragones plante cara al ser más poderoso del universo: SON GOKUH.

GRAN TORI
El arte de Akira Toriyama

COWA!
TORIYAMA SE DIVIERTE (1ª parte)

AKIRA TORIYAMA lo tiene todo. Fama, fortuna, una familia... Pero hasta hace poco le faltaba algo esencial para disfrutar de todo ello: tiempo libre. Por eso, después de acabar DRAGON BALL, decidió dibujar sólo lo que le apeteciera (aunque esto no siempre coincidiera con los deseos de los fans). De estas obras os hablaremos a continuación.





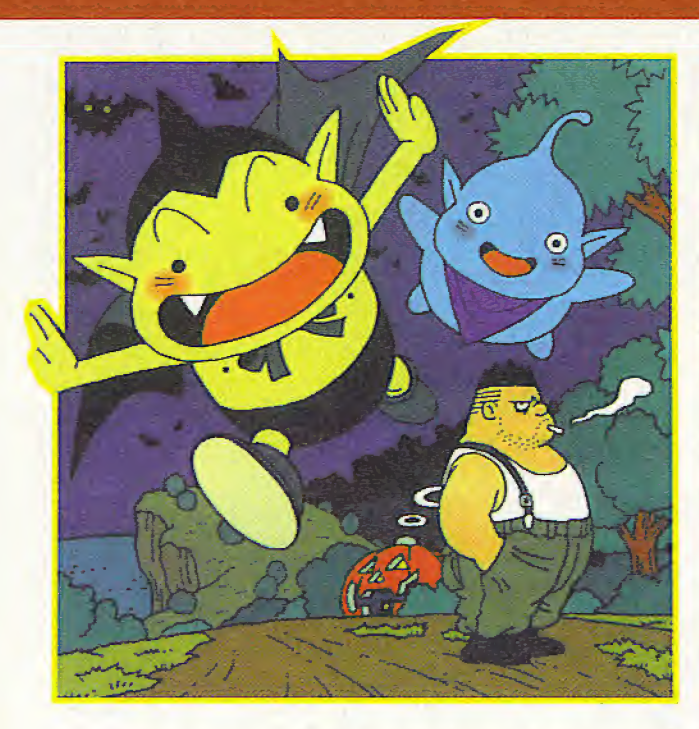


Ya sabéis aquello del ciclo de la vida y que todo acaba donde empezó... y si no lo sabéis tranquilos, ya que parece que **Akira Toriyama** está dispuesto a darnos lecciones sobre ello. Y es que la trayectoria actual del autor de manga más famoso del mundo se parece mucho a la de sus inicios como mangaka en el **SHONEN JUMP**, es decir, historias cortas, alternando las de humor con las de aventuras, y pocas ganas de comprometerse a nada que pase de unos pocos capítulos. En las próximas entregas, repasaremos por encima las últimas historias con las que papá **Tori** nos ha obsequiado estos últimos tiempos. Primero tenemos **COWA!**, el regreso a un humor similar al que le catapultó a la fama en la década de los 80, tipo **DR. SLUMP**. Pero los años no pasan en balde y **Toriyama** ya no comete los excesos de antaño, se ha "domesticado", y **COWA!** no tiene el mordiente ni el sarcasmo de las aventuras de **Arale** y toda la panda. Es más infantil, aunque con el encanto marca de la casa que le hizo famoso. Un manga ideal para introducir al mundo de los tebeos a los más pequeños. Por cierto, **COWA!** empezó a publicarse en el **WEEKLY SHONEN JUMP** nº 48 (**Shueisha**) de 1997 y se publicaron unas 200 páginas de historieta que se recopilaron en un *tankoubon* el año pasado. **COWA!** (que significa "asustarse") nos



Arriba: **PAFU se transforma en koala asesino.**
Abajo: **MURAMAYA aún conserva en plena forma sus aptitudes para el combate.**





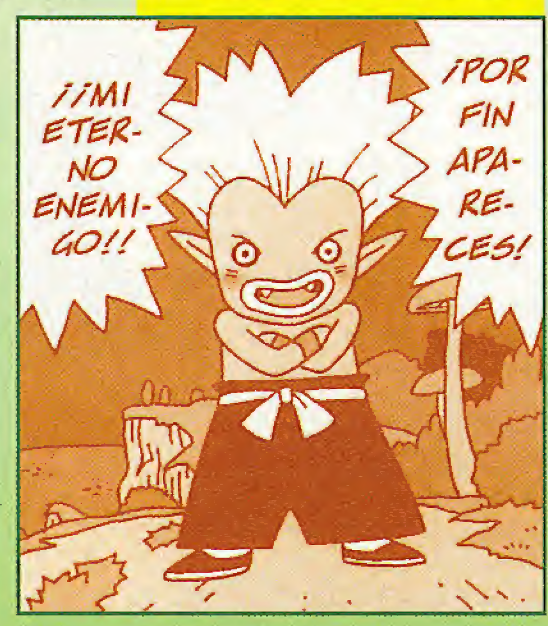
cuenta las aventuras de **Pafu**, el hijo de una vampira y un koala gigante, y **José Rodríguez**, un fantasmita azulado multiforme. Viven en Koumori, un pueblo habitado exclusivamente por monstruos, y su principal ocupación es la de ir al colegio y espiar al ser más extraño del pueblo, un humano, ex-luchador de sumo, llamado **Muramaya**, del que se cuentan cosas terribles. Pero un día surge un grave problema en el pueblo. El *obake kaze*, el resfriado de los monstruos, ha infectado a gran parte de la población y el médico local no sabe cómo curarlo. Sólo queda una esperanza: en una lejana montaña vive una bruja que posiblemente posea un antídoto. Pero el lugar está muy lejos y el único que tiene coche en la zona es **Muramaya**. **Pafu** y **José** deciden pedirle al extraño ser que les lleve hasta la montaña, y **Muramaya** acepta a cambio de un millón de yens.

Lo que sigue es una serie de aventuras más o menos alocadas en las que **Pafu** y **José** descubren el mundo que hay fuera del pueblo, que no habían pisado en su vida (¿o es en su muerte?). La cosa acaba bien y consiguen el antídoto, no sin que la bruja les pregunte por qué habían hecho un viaje tan largo, que total le podían haber pedido el antídoto por teléfono o por e-mail. No podemos cerrar este resumen de **Cowa!** sin contar que **Pafu** tiene una curiosa habilidad: como su madre es vampira, no reacciona bien a las cruces, pero como su padre es un koala gigante, en lugar de tenerles miedo, cada vez que ve una se convierte en un koala con malas pulgas. La única manera de devolverle a la normalidad es hacerle ver la luna llena. Cómo veis, se trata de una historia entretenida y sin complicaciones, con momentos francamente divertidos, como cuando **Pafu** tiene que esconder en su boca una sandía que ha robado para que el dueño no lo descubra. ■

Armando Vila

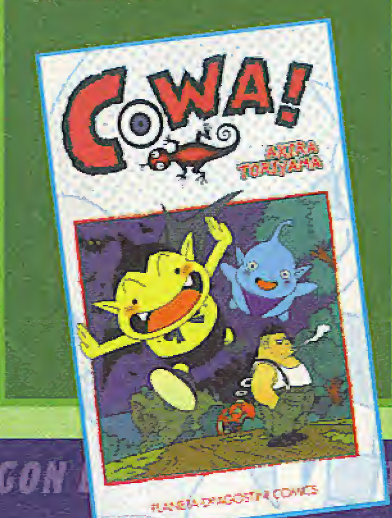


Aapon es un espíritu gamberro y pendenciero que se unirá a nuestros amigos para ayudarles a conseguir el remedio contra el resfriado fantasma.



COWA! en castellano

Cowa! está disponible en castellano de la mano de **Planeta DeAgostini**, que publicó un tomo con esta historia el pasado mes de mayo, coincidiendo con el **Saló del Còmic** de Barcelona.



VIDEOCLUB GT

VIDEOCLUB GT
NOMBRE: Gran Pilaf
Nº SOCIO: 240271
DOMICILIO: Gran Castillo de Pilaf

¡FUSIÓN!

FUKKATSU NO FUSION! GOKU TO VEGETA

Director: Yamauchi Shigeo
Guión: Takao Koyama
Fecha de estreno en Japón: mayo de 1995
Duración: 55 min.

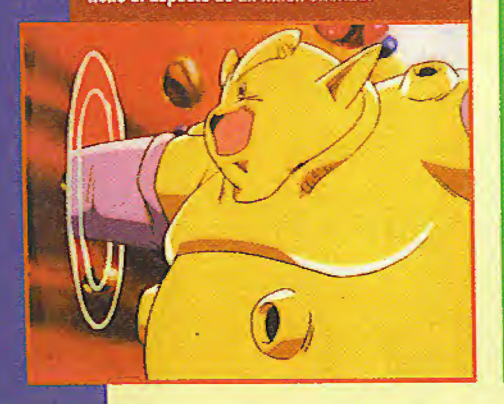
Todos sabemos cómo funciona DRAGON BALL: se trata de conseguir que el espectador tenga que esperar impaciente a que pase "algo". Por ejemplo: que lleguen los malvados saiyans dentro de un año; que **Gokuh** demuestre ser el super saiyan de la leyenda; que dos androides lleguen a una isla del sur; que se reúnan las bolas mágicas, etc. Vaya, que la teoría del guión de **Toriyama** es que la vida sólo es interesante si hay algo que esperar que debe ser nuevo, ya que no inesperado, después de tanta "anticipación". Eso sí, para que nadie se ponga nervioso con la tensión, normalmente los títulos "revientan" completamente la trama del episodio: ya sabéis, el típico episodio "**Freeza** muere de una vez".

En el caso de FUSIÓN, o, si lo preferís, FUKKATSU NO FUSION! GOKUH TO VEGETA (¡UNA NUEVA FUSIÓN! GOKUH Y VEGETA), encontramos una mezcla de ambos elementos: la expectación por que pase "algo" (la fusión **Gokuh/Vegeta**), y el hecho de que toda la emoción se acaba en el título: **Gokuh** y **Vegeta** se fusionan de nuevo. ¿Y...? Lo cierto es que en esta película no pasa nada más, y es casi más divertido ver el desfile de villanos en la Tierra que la pelea del Más Allá...



La excusa argumental para llegar al momento de la fusión es curiosa. Nos encontramos en una nueva edición del Torneo Celestial, que organiza **Kaioh Sama** para determinar qué luchadores de la galaxia son más fuertes. Representando al norte está **Gokuh**, como de costumbre, y el otro finalista es **Paiku Han**, que representa al sur. Entretanto, en el palacio del rey **Enma** empiezan los problemas: un joven *oni*, o demonio benigno, encargado de la lavadora de almas, se distrae escu-

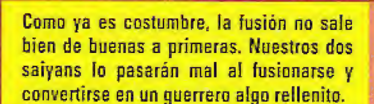



La primera encarnación malvada de JANEMBA tiene el aspecto de un limón enorme.

VUELVE EL TORNEO CELESTIAL

Los guionistas de la TOEI nunca descartan una idea hasta haberla exprimido, desmenuzado y pasado por un fino colador. Éste es el caso del Torneo Celestial, una historia que se creó para la serie de televisión, en uno de los momentos en que se "hacía tiempo", después de la muerte de GOKUH, y la idea se recuperó para esta película, junto al personaje de PAIKU HAN, dando un toque de continuidad muy de agradecer. ■



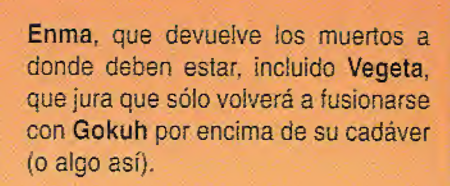


Como ya es costumbre, la fusión no sale bien de buenas a primeras. Nuestros dos saiyans lo pasarán mal al fusionarse y convertirse en un guerrero algo rellenito.

chando su walkman y la máquina se sobrecarga y estalla. La maldad concentrada afecta al *oni*, que se transforma en un demonio amarillento llamado **Janemba**, lleno de maldad, cuya primera acción es aprisionar el palacio en un cristal mágico.

Se da la alarma en el Más Allá: malvados difuntos invaden la Tierra, y **Kaioh Sama** suspende el Torneo y envía a **Gokuh** y a **Paiku Han** a arreglar el desaguisado. Ambos luchadores se encuentran con un enemigo casi imposible de vencer, que domina el mundo del Más Allá y puede jugar con el tiempo y el espacio, duplicarse, etc. **Paiku Han** se dirige al palacio del rey **Enma**, mientras que **Gokuh** se ocupa de **Janemba**, pero ni siquiera en el nivel 3 de super saiyan puede enfrentarse a él. Es más: **Janemba** cambia su aspecto, resultando ser todavía más poderoso. **Gokuh** se ve obligado a huir, y se encuentra con **Vegeta** en el infierno. Por descontado, el príncipe saiyan recibe otra monumental paliza de **Janemba**.

Gokuh lo tiene claro: la única manera de vencer es fusionarse. Convencer a **Vegeta** le cuesta, y como éste no está convencido equivoca la pose de la fusión, creando un híbrido gordo y debilucho que apenas consigue evitar a **Janemba** los 30 minutos necesarios para que la fusión se deshaga. **Paiku Han** se dedica a distraer al bicho, y un nuevo intento de fusionarse tiene éxito: se crea **Vegetto**. La fusión toma ventaja en el combate, y lanza una increíble ola de energía que absorbe toda la maldad de **Janemba**, que vuelve a ser el *oni* del principio... ¡y sale corriendo, aterrorizado! **Paiku Han** ha conseguido liberar al rey

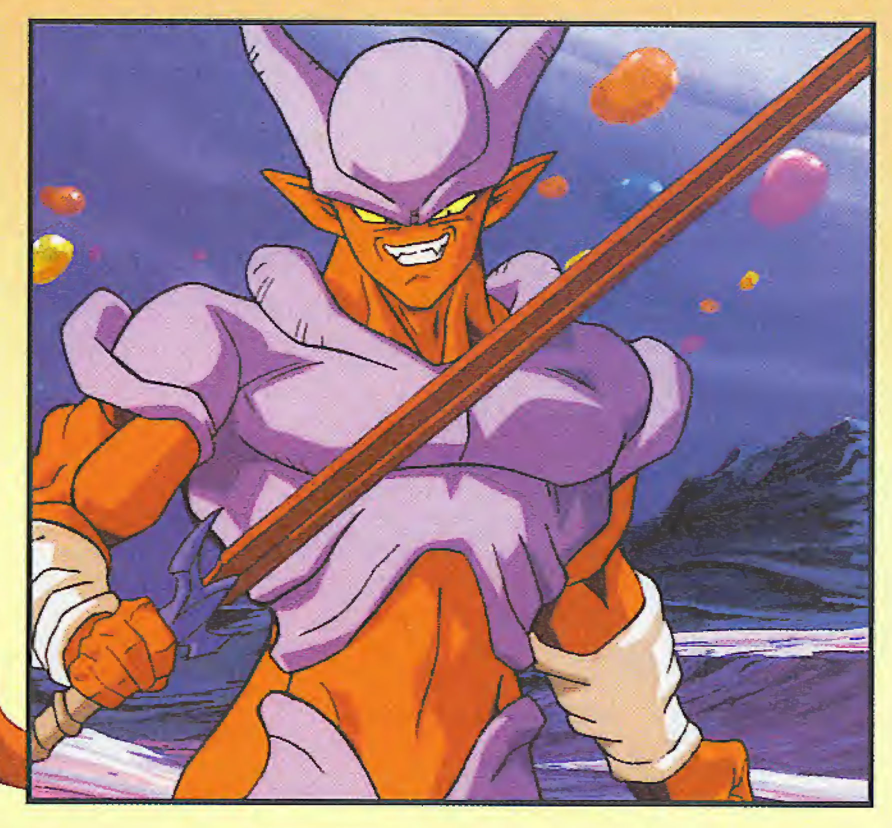


Enma, que devuelve los muertos a donde deben estar, incluido **Vegeta**, que jura que sólo volverá a fusionarse con **Gokuh** por encima de su cadáver (o algo así).

En la Tierra, **Gotenks** ha pasado un rato genial luchado contra el ejército de **Hitler**, y **Goten** y **Trunks** deciden no explicar a sus padres cómo han salvado el planeta... ■

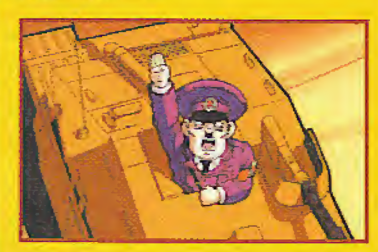


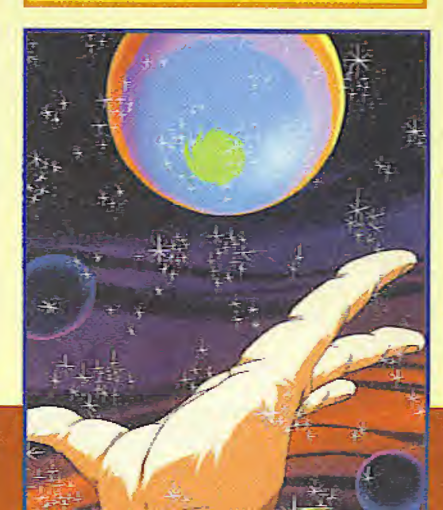
ANNABEL ESPADA



APARICIONES INESPERADAS

Además de ADOLF HITLER, los malvados del episodio, recién salidos del infierno, repasan un poco la historia de la serie: tenemos a FREEZA y su ejército, COOLA, TULECE, BROLY y su padre, PARAGUS, los guerreros de BOUJACK... eso sí, vais a necesitar un vídeo con una buena pausa, porque la mayoría aparecen en un discreto segundo plano.





Tinta China

Taller de dibujo de Dragon Ball

Por Núria Peris

HOY: COLOREAR POR ORDENADOR

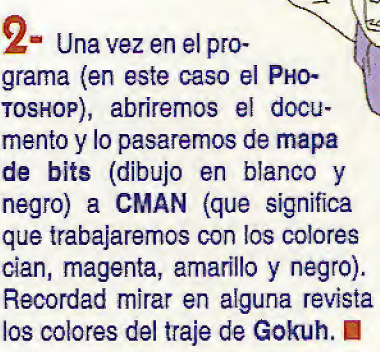
Ya llevamos 8 números machacando el tema de cómo dibujar a los saiyans y el resto de la fauna, así que para variar un poco, hoy toca algo nuevo.
El proceso de pintar por ordenador es limpio, rápido y práctico. Pero tiene el inconveniente de que se necesita un equipo adecuado para ello. Vamos a utilizar un **PC** o un **Macintosh** con un mínimo de memoria y que tenga un programa para colorear como el **Adobe Photoshop** o el **Corel Photo-Paint**.
También necesitaremos un escáner para introducir el dibujo en el ordenador. No os olvidéis el lápiz, la goma, un papel y un rotulador negro fino. ¿Listos?

EL PERSONAJE

1

1- Empezamos por dibujar el personaje que más os guste -esta vez le toca a **Gokuh**- en el papel blanco. Con el rotulador repasáis con una línea limpia y fina todo el dibujo. Dejáis que se seque la tinta para que al borrar el lápiz no ensuciéis el dibujo. Luego escaneáis el dibujo a una resolución de 300 píxels (como dibujo en blanco y negro o mapa de bits) a un tamaño del 100%, por ejemplo. ■

2



2- Una vez en el programa (en este caso el **Photoshop**), abriremos el documento y lo pasaremos de **mapa de bits** (dibujo en blanco y negro) a **CMAN** (que significa que trabajaremos con los colores cian, magenta, amarillo y negro). Recordad mirar en alguna revista los colores del traje de **Gokuh**. ■

3

(a) (b)

3- A partir de ahí aplicaremos los colores planos, y para ello lo mejor será utilizar el *lápiz* (a) o el *cubo de pintura* (b). Basta con buscar en la paleta de colores el tono correspondiente al personaje elegido. ■



4

4- Es el momento de poner las sombras. En el ordenador seleccionamos la cara, por ejemplo, y pintamos con un tono más oscuro la zona donde queramos colocarla. ■

5- Este **Gokuh** en segundo nivel tiene la ventaja de que está iluminado por todas partes, por eso es más sencillo situar las sombras. ■

6- Si queréis dar a vuestro dibujo un mejor acabado podéis aplicar una segunda sombra, más oscura que la primera, en la cara y en el pelo. ■







LA AUREOLA DE ENERGÍA





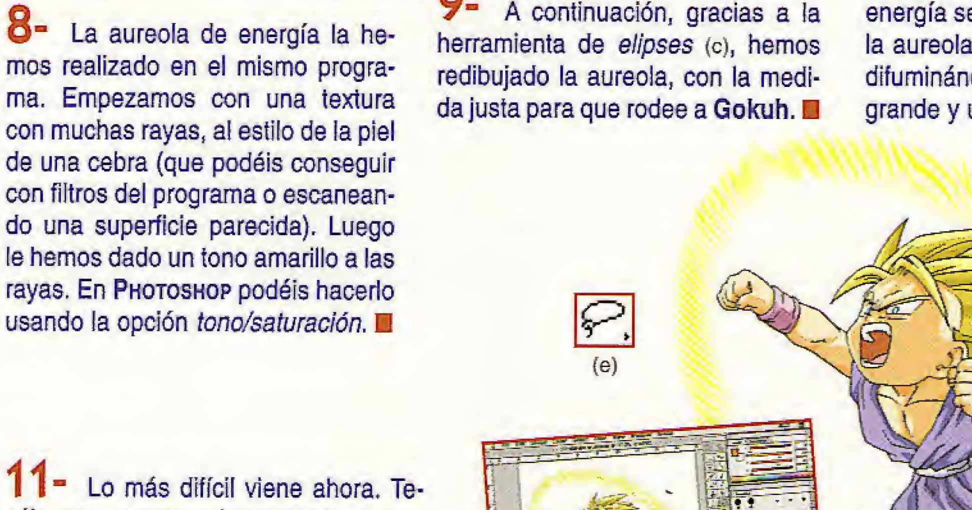
(c)

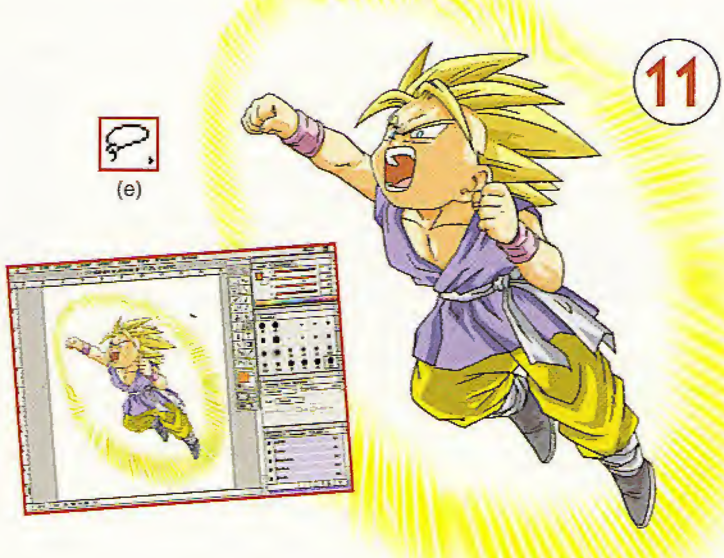
(d)

8- La aureola de energía la hemos realizado en el mismo programa. Empezamos con una textura con muchas rayas, al estilo de la piel de una cebra (que podéis conseguir con filtros del programa o escaneando una superficie parecida). Luego le hemos dado un tono amarillo a las rayas. En PHOTOSHOP podéis hacerlo usando la opción *tono/saturación*. ■

9- A continuación, gracias a la herramienta de *elipses* (c), hemos redibujado la aureola, con la medida justa para que rodee a **Gokuh**. ■

10- Para conseguir el efecto de energía se ha suavizado la silueta de la aureola mediante el *aerógrafo* (d), difuminándola con un pincel bastante grande y usando el color blanco. ■





(e)

11- Lo más difícil viene ahora. Tenéis que recortar el personaje con el *lazo* (e) y pegarlo en el documento de la aureola, que tiene el mismo tamaño y resolución que el de **Gokuh**. Lo situáis en el centro de la misma y... ¡ya hemos acabado! ¿Qué tal la experiencia? ■

welcome to....

www.giru.gt

Una de las cosas que más detesto cuando viajo, es no saber qué pinta tendrá el lugar donde voy a dormir cada noche. Pasa lo mismo cuando navegas por la red. Entras en uno de esos buscadores tan bien construidos, que anuncian las páginas web con una corta frase definitoria como: gran página con AVI's, JPG's y sonidos. Y se te llena el espíritu de emoción, ante las expectativas de encontrar páginas tan bien equipadas. Pero navegas hacia ellas, y de un click te encuentras hundido en el caos total. Si no te quedas ciego al ver el diseño de la página, te pierdes en ella y tienes que llamar a un técnico para que te saque del apuro. ¡Una solución, quiero! Ya es tarde para mí, hijos míos, pero quizás vosotros podáis evitar caer en el reverso oscuro de las páginas web de **Gokuh** siguiendo estas direcciones, que llevan a páginas web paradisíacas que harán que vuestro tiempo de navegación sea provechoso. ÁLVARO PRIETO

HOME FOR INFINITE LOSERS

http://www.ecis.com/~plastik/

Esta página vendría a llamarse "la tierra de los perdedores infinitos". El autor tiene muy buen gusto con la presentación y ha construido un interfaz simple y rápido para navegantes inquietos.



CELL'S PERFECT DOMAIN

http://members.xoom.com/_XOOM/cellpd7/indexcpd.htm

Ésta es una de esas páginas que te extienden una alfombra roja para que entres en ella. Su deliciosa presentación la convierte en uno de los puertos de peregrinaje más apreciados para navegantes de Internet. El anfitrión, **Cell**, te desintegrará si le ensucias el tapizado de su sala de lectura, pero pasarás un buen rato en su web.

LA PÁGINA OFICIAL DE VEGETA

http://members.xoom.com/XOOM/Gogetaxxx/vegeta2.htm

Otra página digna de ser nominada parador nacional. Esta vez el anfitrión es **Vegeta**, y si le tocas la moral, vas listo. Pero si te mantienes alejado de él, pasarás un buen rato bajándote juegos y vídeos.



FAMILIA SUPER SAIYAJIN

http://come.to/fsaiyan

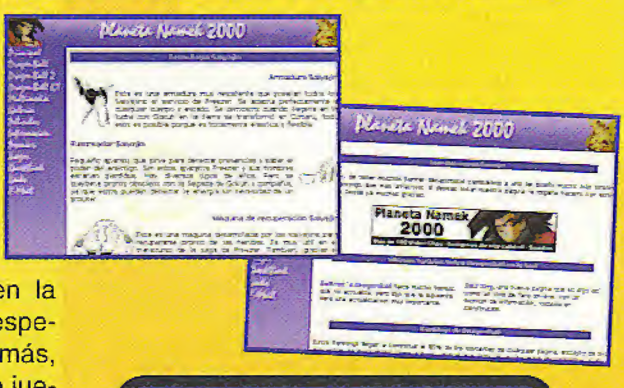
Esta página ha sido diseñada para largas estancias. Uno puede llegar a la página con la intención de pasar sólo unos minutos recogiendo dibujos, pero al instante quedas atrapado por el diseño y el contenido de esta macro-página, y pierdes horas admirándola.

PLANETA NAMEK 2000

http://come.to/pnamek

Por último, pero no por ello menos importante, vale la pena visitar una página que hace unos meses califiqué como mediocre debido a una extraña y lamentable confusión. La realidad de esta página es que es una de las mejor presentadas y organizadas que hay en la red. Ni recargada de efectos especiales ni falta de ellos. Además, tiene secciones interesantes de juegos y trivia, más una serie de clips de DRAGON BALL para estarse horas bajando material. Felicidades a **Arturo López**, su creador.





Y eso es todo por hoy, navegantes... Recordad que podéis enviarnos vuestras direcciones, personales o no, a nuestro siempre abierto buzón de sugerencias:

revistagt@norma-ed.es

APARECEN LOS ANDROIDES Y... ¡EMPIEZA EL TORNEO DE CELL!

Capítulos 339 a 418 • Tomos de manga 29 a 35

El ataque de los saiyans y la lucha contra **Freeza** había llevado a los guerreros **Z** a las regiones más lejanas de la galaxia. Su nueva aventura iba a enfrentarlos al tiempo. Había llegado el momento en que, según **Trunks** (el viajero del futuro), los dos malvados androides del **Doctor Gero** debían aparecer por primera vez en una isla del sur. Los números **19** y **20** aparecen, efectivamente, buscando a **Gokuh** tal como exige su programación, y haciéndose notar con una pequeña masacre. El primer enfrentamiento acaba mal para los androides; a pesar de la capacidad del **A-19** para absorber la energía de sus oponentes, **Vegeta**, transformado por fin en super saiyan, logra vencerle. Pero la baja del combate resulta ser **Gokuh**, que finalmente se pone enfermo del corazón, como había predicho **Trunks**.



Persiguiendo al **A-20**, que resulta ser la encarnación en androide del **Doctor Gero**, les alcanza el **Trunks** del futuro, que revela la sorprendente noticia de que ésos no son los androides que él conoce; en realidad, todo el futuro parece haber cambiado ligeramente. Todo acaba en una loca carrera hacia el laboratorio del **Dr. Gero**, que logra llegar antes y activar al **A-17** y a la **A-18**... cuyas primeras acciones son destruir a su creador y activar al **A-16**. Después, deciden ir a matar a **Son Gokuh**, aunque no porque tengan especiales ganas, sino por seguir su objetivo. Pese a la oposición de **Trunks**, **Vegeta** les persigue y la **A-18** le propina una monumental paliza. La amenaza de los androides ha quedado clara y **Vegeta** sale volando para curar su orgullo herido. **Piccolo** decide unirse con **Kami Sama** para aumentar su fuerza al máximo, y el resto deciden llevarse a **Gokuh** a un lugar seguro, deduciendo por el camino que existen

A-17 y A-18 no tardaron en tomar el control de la situación, traicionando a su amo y creador el DR. GERO.





varios futuros posibles.
Es más: **Bulma** llama para comunicar que ha encontrado otra máquina del tiempo, distinta a la de **Trunks**. **Trunks** y **Gohan** se reúnen con ella para examinar la extraña nave, y descubren una misteriosa vaina vacía... y un caparazón de forma insectoide algo mayor. La pista se complica cuando todos los habitantes de Ginger Town desaparecen misteriosamente, dejando sólo sus ropas atrás.

Tras su pista llegan **Piccolo**, ahora fusionado con **Kami Sama**, y **Trunks**, pero es **Piccolo** quien se encuentra con el extraño ser y se enfrenta a él. **Piccolo** sabe que viene del futuro, pero queda completamente sorprendido cuando le ataca con un *kame hame ha* y le revela que busca la perfección. El nombre del ser es **Cell**, y se trata de una creación del ordenador del **Doctor Gero**, a partir de células de **Gokuh**, **Gohan**, **Piccolo**, **Freeza** y **King Cold**. Pero para lograr un cuerpo perfecto, **Cell** debe absorber también los cuerpos del **A-17** y de la **A-18**, y para ello, evita el enfrentamiento y huye. Para evitar que **Cell** nazca en el futuro de esta realidad, **Trunks** y **Klilyn** se trasladan a los restos del laboratorio del **Doctor Gero**, donde destruyen el embrión de **Cell** y consiguen los planos de los **A-17** y **18**. Por su parte, **Ten Shin Han** y **Piccolo** persiguen a **Cell** sin mucho éxito.
La esperanza la pone **Son Gokuh**, que, recuperado del virus que afectó su corazón, ve la necesidad de entrenarse rápidamente y decide usar el cuarto del espíritu y el tiempo del palacio de **Dios**, donde en un solo día se entrena un año. Con él, se lleva a **Son Gohan**, **Trunks** y **Vegeta**, para intentar superar la fuerza de un súper guerrero. Entretanto, **Cell**

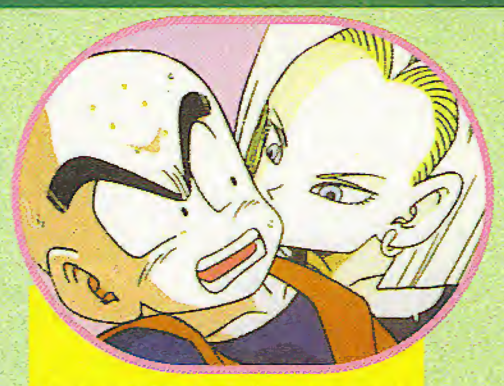


Nuestros amigos nunca hubieran sospechado que la gélida A-18 acabaría siendo una de sus mejores aliados.

ha asesinado y absorbido ya a más de 600 víctimas, y los **A-16**, **17** y **18** han llegado a la isla de **Mutenroshi** buscando a **Son Gokuh**. **Piccolo** acepta enfrentarse a ellos en una isla vecina pensando que, si vence a uno, **Cell** no alcanzará la perfección. Pero la energía del combate atrae al propio **Cell**, que se enfrenta a **A-17** y vence a **Piccolo**. El **A-16** obliga a la **A-18** a huir, y decide enfrentarse a **Cell**, con lo

que revela su secreto: es muy poderoso, pero no le gusta luchar. En un descuido, **Cell** logra absorber al **A-17** y se transforma. Sólo la intervención de **Son Gokuh** logra salvar a **Piccolo** y a **Ten Shin Han**, y vuelve al palacio de **Dios**, donde **Vegeta** y **Trunks** han salido del Cuarto. Mientras, **Cell** se va en persecución de la **A-18**.

Cell intenta provocar a la **A-18** para que revele su posición, destruyendo varias islas. Entonces llega **Vegeta** y se transforma en super saiyan de nivel dos, empezando a poner en apuros a **Cell**. **Klilyn** también entra en escena, con un controlador capaz de detener a los androides, con lo que podría destruirlos. Pero en el último momento, no se ve capaz de destruir a la **A-18**. Todavía peor: como **Cell** no es rival para el nuevo **Vegeta**, a éste ya le parece bien que alcance la perfección, y decide dejarle actuar, enfrentándose incluso a **Trunks**. **Cell** absorbe a la **A-18** y llega a su máximo nivel, enfrentándose a **Vegeta** de nuevo. **Klilyn** descubre por su parte que ahora **Trunks** es más fuerte que su padre, ya que ha llegado al nivel tres, pero no quiere ofender a su padre revelándolo. **Vegeta** se da cuenta de que **Cell** le supera y emplea el FINAL FLASH, pero **Cell** resulta ileso. Cuando **Vegeta** queda inconsciente, **Trunks** entra en acción, convirtiéndose en super saiyan de nivel tres. Pero este nivel, aunque aumenta su masa muscular y su fuerza, le hace perder velocidad y gastar energía, por lo que debe darse por



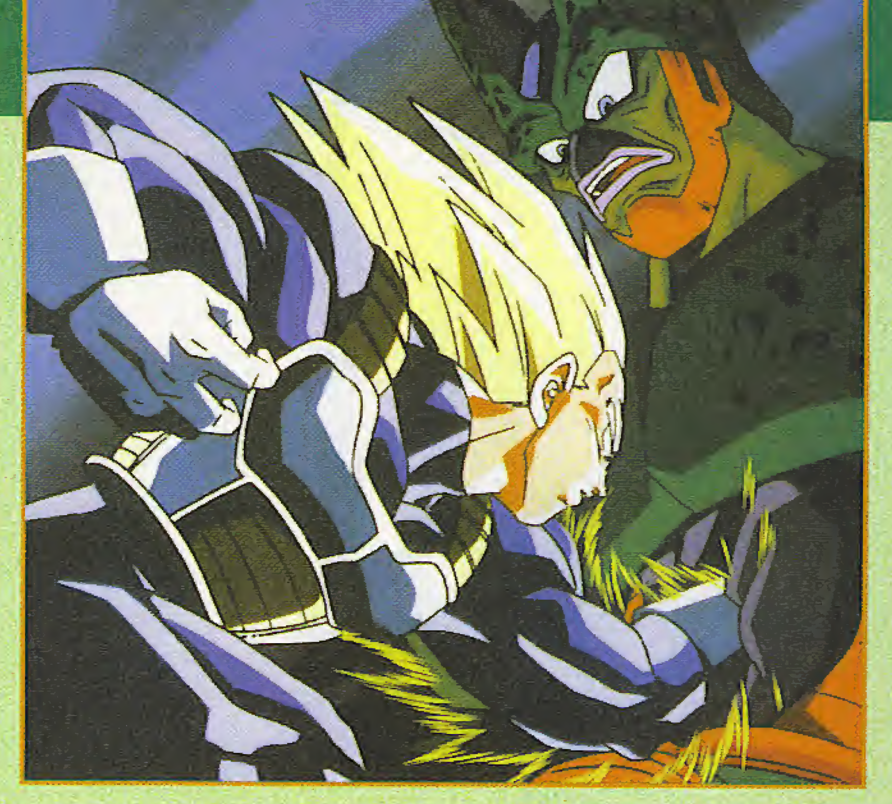
No hay rivalidad que el amor no pueda vencer: El beso de A-18 a KLILYN es el principio de una preciosa historia.

TRUNKS STORY

En esta compleja historia de viajes temporales, el papel estelar lo tuvo TRUNKS, el viajero del futuro, hijo de VEGETA y BULMA. Para satisfacer la curiosidad de los lectores, AKIRA TORIYAMA planeó una historia especial, que se recopiló después al final del tomo 33. En esta breve historia de sólo 20 páginas, se explica la muerte de SON GOHAN, el maestro de TRUNKS, y cómo BULMA preparó la máquina del tiempo para viajar al pasado. Esta misma historia, corregida y aumentada, se convirtió en el especial de televisión UN FUTURO DIFERENTE: GOHAN Y TRUNKS, emitido en 1993 en Japón (comentado en la sección VIDEOCLUB GT en el nº 1 de la revista), y que se considera uno de los mejores momentos de la serie. ■







vencido. Pero **Cell** desea enfrentarse a **Son Gokuh**, y por ello propone un trato: les da diez días para prepararse, y después organizará un Gran Torneo en el que espera vencerles a todos, uno tras otro, y disfrutar con ello. Después matará a todos los seres humanos de la Tierra.

Gokuh y **Gohan** salen por fin del cuarto del espíritu y el tiempo y deciden no volver a entrar, aunque **Piccolo**, **Vegeta** y **Trunks** sí lo hacen. Entretanto, el mundo se sume en el caos, y los humanos pierden la esperanza cuando **Cell** destruye fácilmente al ejército real. Pero **Son Gokuh** tiene un plan: lo primero que hace es localizar a los supervivientes de Namek y reclutar a **Dende** como nuevo **Kami Sama** de la Tierra, para que rehaga las bolas de dragón. **Mr. Satan** tambén tiene un "plan" para

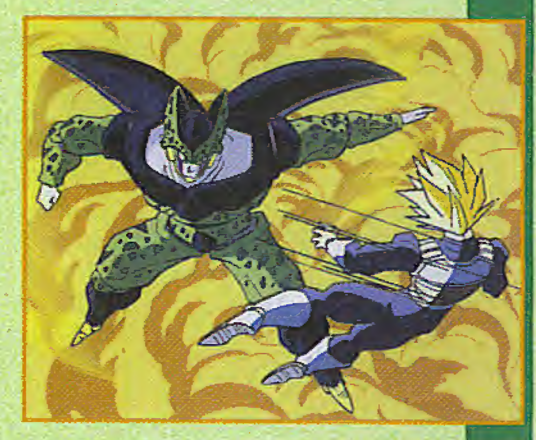
SON GOKUH ayuda a GOHAN, desde el más allá, a llevar a cabo el ataque que destruirá al malvado CELL.



enfrentarse a **Cell**, pero éste le estampa con gran facilidad contra una montaña.

Empieza el esperado combate entre **Son Gokuh** y **Cell**, para asombro general de sus compañeros y del público, que lo ve por televisión. **Gokuh** finalmente reconoce que no puede vencer a **Cell**, y le pasa su turno a **Son Gohan**, convencido de que su hijo es capaz de vencerle. ¡Incluso le da una judía mágica al malvado para que recupere su energía! Empieza el combate y queda claro que **Gohan** está igualado a su rival, pero no le gusta luchar y sabe que sólo sacará toda su fuerza si se enfada. Cuando **Cell** lo descubre, decide provocarle torturándole primero a él y luego intentándolo con sus amigos. Pero el **A-16** tiene otros planes: intenta agarrarse a **Cell** y hacerse estallar, pero fracasa, y **Cell** genera pequeñas

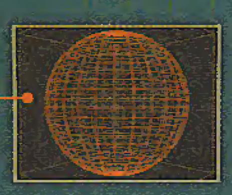




réplicas de sí mismo para enfrentarse a los guerreros. **Gohan** empieza a enfadarse de verdad, y hasta el **A-16** le dice que debe luchar. **Gohan** se transforma finalmente en super saiyan full power, e incluso experimenta un cambio de personalidad. Un golpe afortunado hace que **Cell** expulse a la **A-18**. Con rabia, **Cell** decide explotar, y **Gokuh**, *in extremis*, lo transporta al mundo de **Kaioh**, donde estalla, muriendo el saiyan... ¡pero no **Cell**! Su órgano generador no ha sido destruido, y ha vuelto aún más poderoso que antes. Lo primero que hace es matar a **Trunks**. **Vegeta** enloquece y ataca a **Cell**; sólo a duras penas **Gohan** logra salvarle y se lo juega todo a un último KAME HAME HA, con el que consigue por fin desintegrar al pertinaz villano... aunque a ojos del mundo, **Mr. Satan** se lleva la gloria. Ahora, **Trunks** podrá volver a su futuro y hacer limpieza de androides....

ANNABEL ESPADA

mundo DRAGON BALL



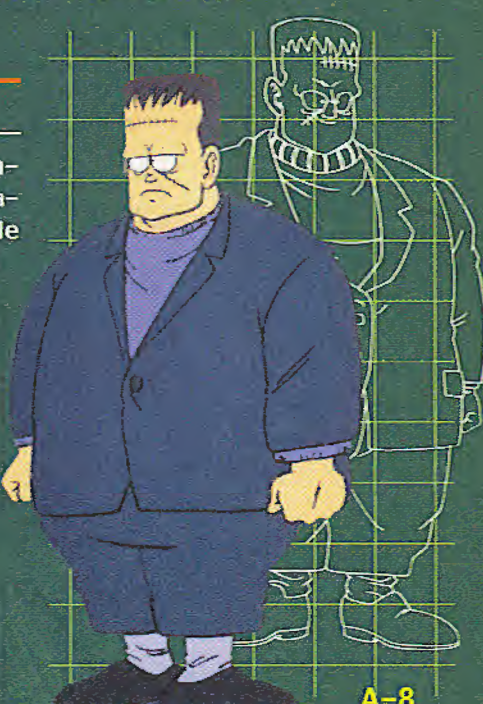


LOS ANDROIDES DEL DR. GERO

Una de las familias más interesantes en el Dragon World, si se puede aplicar este término a un grupo de seres artificiales, es la que agrupa a todos los androides desarrollados por el Dr. Gero. Vamos a repasar a continuación sus características, vida y milagros, exceptuando a las réplicas del futuro de los A-17 y A-18 por considerarlos los mismos personajes.

A-8

Éste fue el primer androide del Doctor Gero contra el que Gokuh se enfrentó. De aspecto algo terrorífico pero con un enorme corazón, el también llamado Hatchan es un buenazo y no puede enfrentarse a nadie que sea noble de espíritu. Este androide no tardó ni un momento en rebelarse contra sus amos, que querían que matase a Gokuh. El Dr. Gero hizo a este androide demasiado humano y con demasiados sentimientos para las funciones que debía realizar. Después de que Gokuh destruyera la Muscle Tower de la Red Ribbon, Hatchan fue adoptado por la familia de la dulce Snow, que tanto padeció con la presencia del terrible ejército. De esta manera, vivió feliz durante años sin combatir ni tener que obedecer órdenes de ejecución. Un poco de la energía que Gokuh utilizó en el destructivo *genkidama* contra Boo fue cedida por este pedazo de pan. ❑


A-8

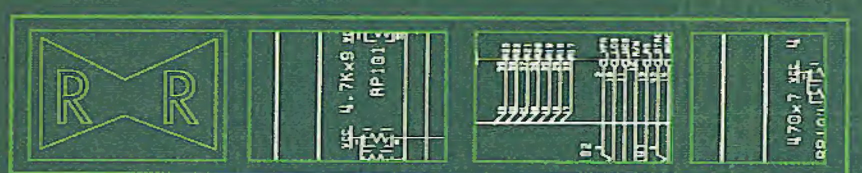


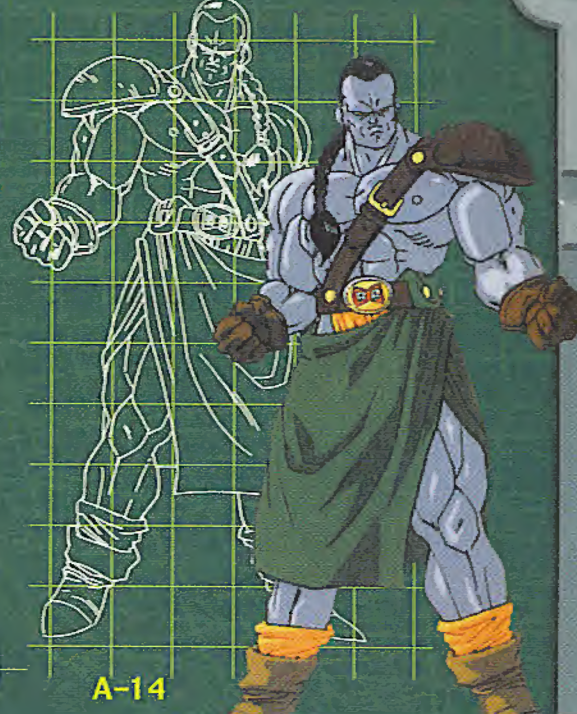


A-13

A-13

Éste es el más poderoso de los androides que despertaron después de la muerte de su creador. Activado por la computadora principal, este robot salió en busca de Gokuh para aniquilarlo definitivamente. Luchó muy bien, pero ni siquiera la fusión de las dos baterías de sus compañeros medio muertos (los A-14 y A-15) le sirvió para derrotar al poderosísimo saiyan. Durante su guerra contra los guerreros Z, se enfrentó contra Krilyn, Trunks, Gohan, Piccolo y por último, se batió con Gokuh, perdiendo contra éste, tal y como tenía que ser. Es el único androide del Dr. Gero, a excepción del Super A-17, que tiene la capacidad de aumentar su energía y transformar su cuerpo. ❑

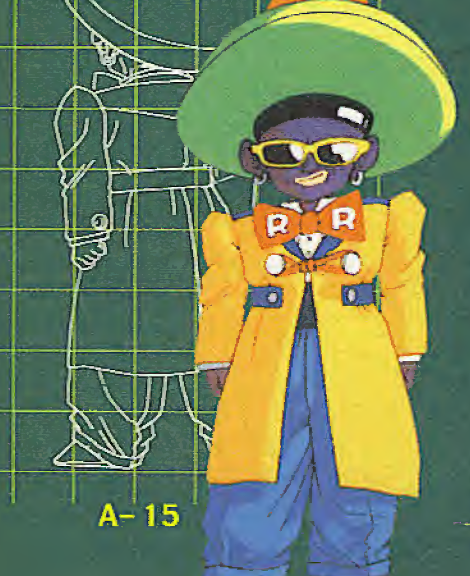




A-14

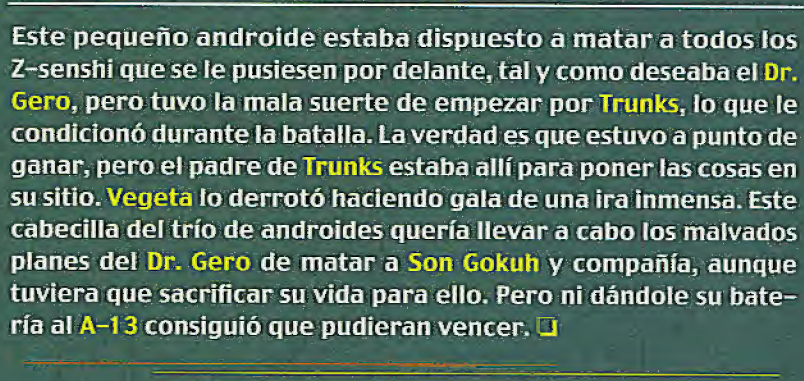
Programado para derrotar a Gokuh, se trasladó con el A-15 a la Ciudad del Oeste y entabló batalla con el saiyan Kakarotto. Para evitar causar daños a la población civil, Gokuh y compañía llevaron el combate hasta un paraje deshabitado, demasiado alejado para poner en peligro a los inocentes. En este nuevo escenario, el A-14 fue derrotado por el Trunks del futuro, cosa que no impidió que su batería se alojara en el cuerpo del androide número 13 para crear una nueva y destructiva arma mortífera. ❑



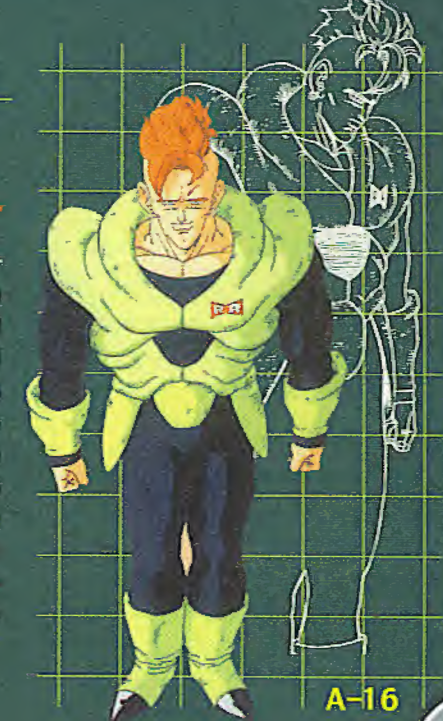




A-15



Este pequeño androide estaba dispuesto a matar a todos los Z-senshi que se le pusiesen por delante, tal y como deseaba el Dr. Gero, pero tuvo la mala suerte de empezar por Trunks, lo que le condicionó durante la batalla. La verdad es que estuvo a punto de ganar, pero el padre de Trunks estaba allí para poner las cosas en su sitio. Vegeta lo derrotó haciendo gala de una ira inmensa. Este cabecilla del trío de androides quería llevar a cabo los malvados planes del Dr. Gero de matar a Son Gokuh y compañía, aunque tuviera que sacrificar su vida para ello. Pero ni dándole su batería al A-13 consiguió que pudieran vencer. ❑

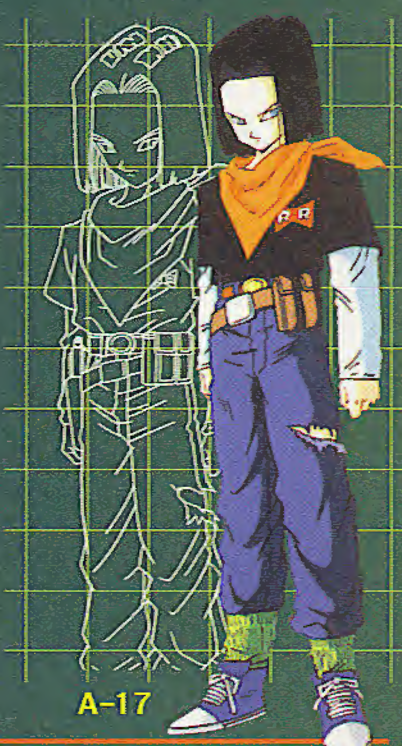


A- 16

El A-16 fue creado exclusivamente para matar al saiyan Son Gokuh. Pero a pesar de estar programado para utilizar su fuerza contra Son Gokuh, el androide comenzó a desarrollar sentimientos y una acusada tendencia al pacifismo. Su amor por la naturaleza sería una de las principales razones por las que dejaría de lado los malévolos planes de su creador. Estuvo mucho tiempo con los A-17 y A-18 durante la búsqueda de Gokuh, pero acabaría dejando a sus compañeros de laboratorio, poniéndose del bando de los buenos para derrotar a Cell. Su redención no duraría mucho, ya que poco después murió de forma heroica. Su muerte desencadenó el estallido de energía interior de Son Gohan. De esta manera, el arma para destruir a Son Gokuh se convirtió en la clave para derrotar a una de las mejores creaciones del Dr. Gero. ❑

A-17

Aunque fue creado partiendo de una base humana, no dudó ni un momento en matar fríamente a su creador sin mostrar ningún tipo de sentimiento. De esta manera se libró de tener que recibir órdenes de nadie y ocultó la existencia de su dispositivo de autodestrucción. Sin embargo, a pesar de gozar de la libertad, estaba decidido a cumplir la misión que su difunto creador le había encomendado. Quería matar a Gokuh, y más tarde empezar a aniquilar al resto de la humanidad. Tremendamente poderoso, el A-17, derrotó fácilmente a Piccolo y a Ten Shin Han, pero esas victorias no sirvieron de nada contra el bioandroide Cell. Este último no tardó en reducir a su "hermano" y tragárselo para tener su energía. El más cruel de los androides, fue el primero en saber qué es lo que se siente cuando Cell utiliza su poder total de absorción. Después del *Cell Game*, Gokuh y sus compañeros resucitaron al A-17 y a su hermana y los transformaron en humanos completos. Después de esto se retiró sin que nadie lo supiese a un refugio en la montaña, donde ha vivido durante años en paz y tranquilidad. Sólo la reaparición del Dr. Gero provocó que saliera de su retiro, ya que el A-17 se fusionó con una réplica suya para convertirse en el Super A-17. ❏


A-17

A-18

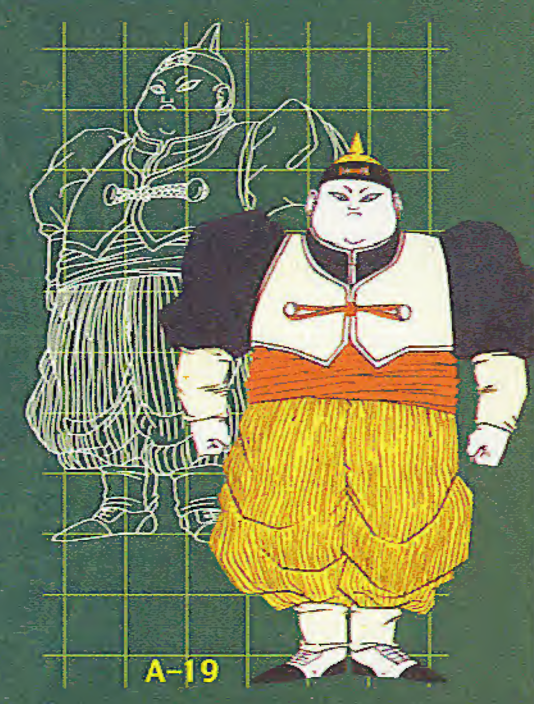
Esta fría semiandroide también fue creada con el fin de destruir a Son Gokuh. Al igual que su hermano A-17, fue creada a partir de una base humana, a la que más tarde se añadieron todo tipo de avances tecnológicos que la dotaban de una fuerza inusitada y energía ilimitada. Su objetivo principal era el habitual: destruir a cierto saiyan de pelo erizado, pero al igual que el resto de sus compañeros, fracasó estrepitosamente. Gracias a su base humana, poco a poco sus sentimientos empezaron a aflorar, lo que la llevó a enamorarse de Klilyn y tener una preciosa hija con él. Aunque al principio los superluchadores de la Tierra eran sus enemigos, tras el enfrentamiento contra el bioandroide Cell cambió de bando. Desde entonces, su vida ha transcurrido en paz, solamente alterada por la aparición de algún que otro enemigo como Majin Boo, Baby, etc... ❏

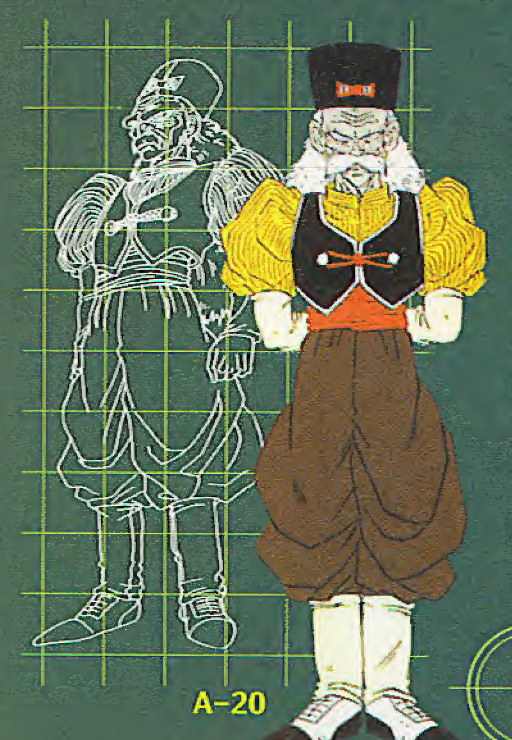
A-18



A-19

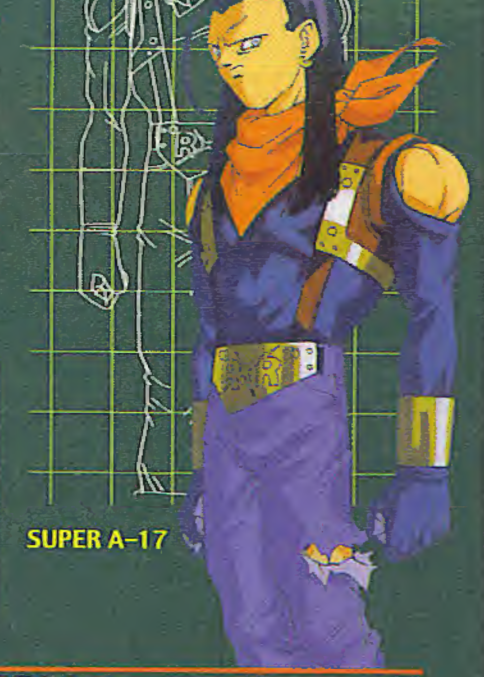
Este fiel y servicial androide era una especie de asistente del Dr. Gero, y ayudó a su amo a que se cumpliesen sus malvados planes de destrucción y muerte. Sus primeras víctimas fueron los habitantes de una ciudad del sur, donde demostró lo que es capaz de realizar alguien sin los más mínimos escrúpulos ni sentimientos. Aunque en un principio Gokuh y sus amigos impidieron que este androide llevara a cabo una auténtica masacre, la criatura del Dr. Gero supo aprovechar muy bien la debilidad de su rival. Cuando Gokuh empezó a mostrar síntomas de su enfermedad, este androide aprovechó para chuparle la energía y acabar con él. Aunque poseía la habilidad de poder absorber la energía por las palmas de sus manos, nada pudo hacer contra un Vegeta enfurecido y recién convertido en super saiyan. Éste acabaría brutalmente con la vida del despiadado androide. ❏


A-19



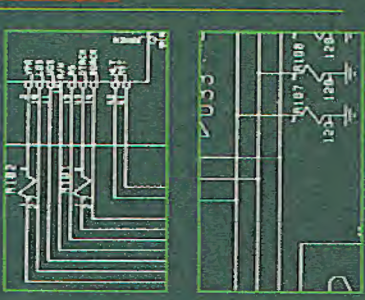
A-20

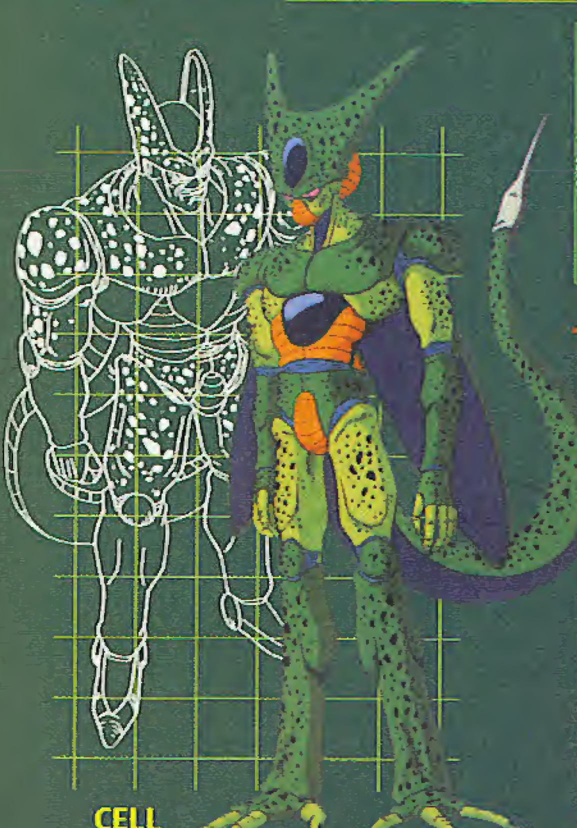
Este semiandroide era originariamente el científico conocido como Dr. Gero. Colaboró en la creación de androides como el A-8 para el ejército de la Red Ribbon, hasta que dicha organización fue desmantelada por Gokuh. Después de la desaparición de la Red Ribbon mantuvo vivos sus ideales y, oculto en un laboratorio, perfeccionó la creación de androides con la esperanza de vengarse de Gokuh y conquistar el mundo. Entre sus mayores logros se encuentran los A-13, A-16, A-17, A-18 y A-19 entre otros, junto con su propia transformación en androide y la culminación de su obra: el bioandroide Cell, que tantos problemas causaría a nuestros amigos. Finalmente, y tras ser derrotado por Piccolo, el Dr. Gero (convertido en A-20) fue destruido por una de sus propias creaciones: el A-17. Años después volvió a revivir, sólo para ser eliminado una vez más por otra de sus creaciones: el Super A-17. ❏



SUPER A-17

Producto de las retorcidas mentes maestras del Dr. Gero y el Dr. Mu, el Super A-17 ha sido el androide más poderoso que el mundo ha conocido. Tras la fusión de los dos A-17, el original y la réplica, este androide se convirtió en una amenaza tan poderosa que ni Son Gokuh en nivel 4 de super saiyan lo pudo derrotar. Sólo la combinación de las fuerzas de varios guerreros y una jugada entre A-18 y Gokuh pudo culminar con una victoria sobre el Super A-17... ❏





CELL

El plan definitivo para derrotar a Son Gokuh tenía su culminación en Cell, un bioandroide que se servía de la energía de los seres vivos y muy especialmente de los androides A-17 y A-18 para desarrollar su potencial. De todas formas, el Cell al que combatieron los guerreros Z era en realidad una versión que llegó a nuestro mundo de un universo paralelo. Antes de su llegada había absorbido y destruido a buena parte de la humanidad, cosa que quería seguir haciendo en esta Tierra. Una vez más, sólo la unión de los superluchadores consiguió impedir que llevara a cabo sus siniestros planes. Tras su muerte, Cell volvió a combatir contra Gokuh cuando los villanos atrapados en el infierno consiguieron escapar. ❏

Hola, soy Pan, deja tu mensaje

Correo de los lectores

¡Hey, chicos! ¿Cómo va todo? Estaba tumbada al lado de la piscina que tienen en Capsule Corp., cuando de pronto me han traído otro saco lleno de cartas. ¿Es que no descansáis ni siquiera en verano? Tranquilos, sólo era una broma... Por cierto, el Dr. Brief meha comentado que podríais aprovechar la sección Kame House para intercambiar cartas repetidas del juego de rol de DBGT. ¿Qué os parece la idea?

• **Eva María Vieira (Orense)** es una amiga gallega que tiene varias dudas. La respuesta a la primera, es que no depende de nosotros la edición en vídeo de la serie **Dragon Ball** desde el principio, sino a **Manga Films**, por lo que deberías dirigir a ellos tu sugerencia. Otra posibilidad es que algún lector te pase los capítulos. Con tu permiso, publico tu dirección por si alguien se anima:

Eva María Vieira González
C/ Antonio Puga, nº6 1B
32002 Orense.

Los rumores sobre lo que pasará después de **GT**, son sólo eso, rumores. Desde que acabó la serie, en Japón no han vuelto a pensar en el tema, por lo que tanto las aventuras de **Son Gokuh Jr.** como las presuntas muertes de los protagonistas de nuestra serie favorita no son, de momento, más que una puerta abierta a una probable continuación de la serie. De momento, no se sabe nada más. Muchas gracias por gustarte tanto la serie, y ya sabes, nosotros también somos tu familia. Un besote.

• A **Cristina Colomer (Barcelona)**, le preocupan un par de cosas: Por un lado, le gustaría saber con cuántos años se casaron mis padres. A mí también me gustaría saberlo, te lo juro, pero nunca se me ha ocurrido preguntarles. Por otro lado, está intrigada por el avance que se hace después del capítulo 41 del vídeo nº 14 de **DBGT**. La explicación es muy sencilla, **Cristina**. Cuando la serie se emitió en Japón, después de la saga del **Super A-17**, pasaron por TV el especial de **Gokuh Jr.** En dicho capítulo lo anunciaban para los fans japoneses, y por lo visto, a los chicos de **Manga Films** se les ha pasado por alto, ya que de momento no está prevista su edición en nuestro país. Por cierto, **Chichi** te envía recuerdos.

• **Gemma Batlle (Santa Pau)** tiene unas cuantas cuestiones de tipo "sentimental". La verdad es que **Marron** y **Trunks** son buenos amigos. De hecho, todos somos como una gran familia, pero lo de que vayan a ser parejita, nada de nada. No se sabe quiénes son los padres de **Vegeta Jr.** Eso ocurre en el futuro, y de momento los guionistas nos han dado datos con cuentagotas.

• **Francisco Manuel García (Aspe)** puede remitirse a la carta anterior para saber quiénes son los padres de **Vegeta Jr.** Las dos películas por las que preguntas se comentarán en futuros número de la revista, así que atento. No creo que demos más información sobre **Gokuh Jr.** o **Vegeta Jr.**, ya que los guionistas de la serie no nos han avanzado nada aparte de lo que ya hemos explicado. Quizá en un futuro podamos conocer toda su historia, pero de momento... Y muchas gracias por tus ánimos: cada día entreno duro para conseguir convertirme en super saiyan.



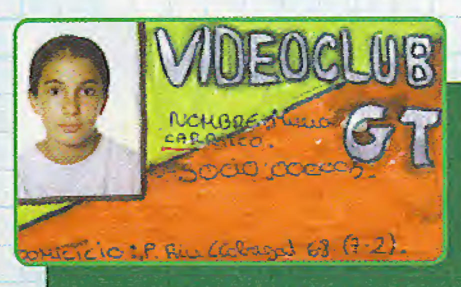
Javier Pérez (Alcorcón) posa así de feliz con su gato, y dedica la foto a todos los fans de DBGT.

Son... los cinco más chulos de la playa. Son... los que mejor surfean. Son, en suma...



1. **Son Gokuh** — 34 %
2. **Vegeta** — 30 %
3. **Trunks** — 15 %
4. **Pan** — 14 %
5. **Gohan** — 7 %

Parece que el calor del verano está propiciando movimiento en el ránking saiyan más famoso del mundo. Vegeta se acerca ligeramente a Gokuh, mientras que yo le piso los talones a Trunks. ¿Llegaré al tercer puesto? Y ya puestos, ¿y al primero?





A la izquierda: **El carnet de Mireia Carriclo, una guapa lectora de Badalona.** *A la derecha:* **El carnet de Gokuh, gentilmente fabricado por el amigo Rubén Medrano de Cartagena.**

el dibujo del mes



JORDI ARÁN RAMÓN (Sant Boi) ha enviado, entre otros, este dibujo en el que salgo en mi habitación. Increíble, ¿no?

• **Jordi Arán (Sant Boi)** quiere saber si existe el manga de **DBGT**. La verdad, amigo **Jordi**, es que esta parte de la serie es la primera que no tiene su origen en un manga dibujado por **Akira Toriyama**, sino que se realizó directamente pensando en la animación. Por lo tanto, no creo que lo veas publicado. En cuanto a videojuegos de **Game Boy** o PC, pronto publicaremos un artículo hablando de ellos. En una edición anterior de **WWW.GIRU.GT**, dimos varias direcciones de Internet desde donde te podías bajar y probar estos juegos en sus correspondientes emuladores. Por último, tienes razón: la primera palabra del nombre de los dragones malignos, es el número (en japonés) de estrellas que tiene la bola que les corresponde.

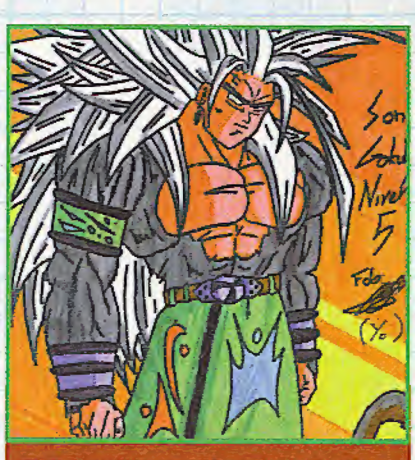
• Querido **David Fernández (Olesa de Montserrat)**: No está previsto (de momento) hacer un calendario para cada estación de año. Nos pareció una idea divertida hacer uno sólo de las vacaciones. La cronología de la serie **DRAGON BALL** se rige por una medida propia de tiempo diferente a la vuestra, por lo que no te puedo dar una correspondencia exacta con los años de tu mundo. **GT** vendría a ser, a grandes rasgos, la época en la que vives. Si quieres calcula cuándo pasan el resto de acontecimientos, resta tú mismo los años y te podrás hacer una idea aproximada. Todavía no he podido ver el dibujo que has enviado a ¿Y SI...?, pero te prometo que lo haré. Gracias por los piropos que nos mandas a **Marron**, a **Bra** y a mí por el póster de verano, y en cuanto a lo del regalo al dibujo del mes ¿no te parece que ya hay muchos concurso en la revista? Un abrazo. ■



ADRIÁN PRADO, de La Coruña, es el autor de esta escena tan épica. Muy bien, Adrián.



JUÁN JOSÉ MEJÍAS y compañía (Palma de Mallorca) tienen una habitación de lo más dragonbolera, a juzgar por la foto.



El 5º nivel de super saiyan según FRANCISCO MANUEL GARCÍA, de Alpe. Alucinante.

No olvides escribirme
a la siguiente dirección:
"Hola, soy Pan.
Deja tu mensaje..."
Norma Editorial S.A.
c/Fluvià, 89.
08019-Barcelona.
O envíame un e-mail a:
revistagt@norma-ed.es



KAME HOUSE

• **Mª Ángeles Maldonado Pascual**
C/ Río Manzanares nº 20, Bajo A
Leganés (28913 -Madrid)
Tiene 18 años y quiere cartearse con fans de la serie que tengan aproximadamente su edad.

• **Luis Enrique Simón Jiménez**
C/ Tejares nº 79, 7º R
(02002-Albacete)
Tiene 14 años y le gustaría intercambiar dibujos y opiniones sobre DB.

• **Amaranta Heredia Jaén**
C/ Jacinto Benavente nº 4, 1º C
San Fernando (11100-Cádiz)
Quiere cartearse con chicos y chicas aficionados a nuestra serie favorita.

• **Salvador Albert Planas**
C/ Miró Nord nº 43 bis
L'Escala (17130-Girona)
Le gustaría cartearse con chicos y chicas de todas las edades (él tiene 14 años) e intercambiar productos de DB.

• **Roberto Serrano Díaz-Grande**
C/ Cala Serena nº 4, piso 5º pta. 3ª
Son Cladera (07009-Baleares)
Quiere cartearse con fans de 10 a 18 años de DB para formar un club. A los que le escriban les mandará un carnet.

• **Marina Cabezón Arnalde**
C/ Mariana Pineda nº 5, 2º C
Algeciras (11204-Cádiz)
Tiene 13 años y quisiera cartearse con fans de 12 a 18 años.

• **Roberto Berrio Corrales**
C/ Gaspar Muñoz nº 2
(10004-Cáceres)
Quiere formar un club de fans. No importa vuestra edad, ni si sois chico o chica, pero enviadle una foto.

¡Esperamos vuestras cartas!



número 9 • julio 99

Director: Óscar Valiente
Redactor Jefe: José Miguel Álvarez
Diseño Gráfico: Samuel García
Corrección Gramatical: Óscar Estefanía
Publicidad: Josefina Blaya
Colaboradores: Luis Alís, Dr. Brief, Annabel Espada, Manuel Guerrero, Carlos J. Olivares, Núria Peris, Álvaro Prieto, David Ramírez, Ruy Ramos, X. Rebis, Pedro Vallespín, Armando Vila

Edita: NORMA Editorial, S. A.
Gerente: Rafael Martínez
Director General: Óscar Valiente
Director Financiero: Vicente Campos
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez
Director Comercial: Ramon Comas
Editor: Armand Zoroa
Redacción: Óscar Estefanía
Derechos: Ana García, Sandra Baea y Silvio Ajmone
Representación de Autores: Jesusa Iglesias
Jefe de Producción: María Martí
Coordinación de Producción: Flor Castellanos
Ayudante de Producción: Valentín Chesa
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Sara Fernández y Martín Garcés
Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll
Dpto. Comercial: Montserrat Magrinyà
Distribución: Ana Notario, Cristina Tello, y Xavi Domènech
Publicidad y Prensa: Josefina Blaya

Distribución:
HOBBY PRESS, S. A.
S. S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99

Imprime:
Litografía ROSÉS

Depósito legal:
B-40732-98

ISSN:
1139-5133

Solicitado control OJD





¡Damas y caballeros! ¡Bienvenidos a otra emocionante edición del **Gran Torneo**! ¿Ya habéis colgado el súper calendario de verano en vuestra habitación? Pues echadle un ojo, porque la pregunta de este mes es la siguiente:

¿Qué personajes de DRAGON BALL aparecen en dicho calendario?



¿Ya lo has averiguado?
Pues envía tu respuesta a:
"El Gran Torneo"
NORMA Editorial
Fluvià, 89. 08019-Barcelona
antes del 25 de Agosto. Entre todos los acertantes se sortearán 5 fantásticos **Otaku Packs** de **DRAGON BALL GT** de **NORMA Editorial**.
¡¡¡Esperamos vuestras cartas!!!

Solución al concurso anterior:

Las respuestas al anterior concurso son las siguientes: A) **Roga fufu ken**, B) **Yamcha**, C) **Nozawa Masako**, D) **Ana Cremades**, E) **Seiko Uchiyama**, F) **El Dr. Korchin y el Dr. Willow**.

Por lo tanto, los ganadores de 3 juegos de rol de DBGT son:
Marc Vancraenenbroeck (Cambrils), **Luis Miguel García** (Gijón) y **José Tomás Velázquez** (Valencia).
Esperamos que disfrutéis de vuestro regalo.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- En **Zona GT** podrás ver hasta dónde llega el fanatismo por **DB**: Los Superfans.
- En **MUNDO DRAGON BALL**: Cronología de todos los Torneos de Artes Marciales aparecidos en la serie.
- En **Cara a cara**, el cielo se enfrenta al infierno.
- ...y además, una sorpresa **GT**.



SERVICIO DE VENTA POR CORREO



¡¡COMPLETA TU COLECCIÓN!!

¿Le falta algún artículo de Dragon Ball GT a tu colección? ¿Te perdiste el vídeo nº5? ¿No encontraste el primer Maxi-Poster? No te preocupes, ahora con Dragon Ball GT: La Revista, puedes pedir los mejores artículos de tu serie favorita de la forma más rápida, cómoda y fiable... ¡y sin moverte de casa!

Fotocopia esta página, rellena las casillas de este formulario con los productos que quieres pedir, escoge la forma de pago y envíanoslo todo en una carta a
NORMA EDITORIAL, C/ FLUVIÀ, 89. 08019 BARCELONA



PRODUCTO	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
VÍDEO GT Nº1	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº2	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº3	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº4	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº5	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº6	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº7	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº8	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº9	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº10	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº11	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº12	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº13	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº14	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº15	1.995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº1	995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº2	995 ptas.		
PORTAFOLIO GT Nº1	1.250 ptas.		
AGENDA GT 1999	995 ptas.		
JUEGO DE ROL DB GT	3.500 ptas.		
OTAKU PACK	995 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº1	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº2	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº3	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº4	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº5	795 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº6	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº7	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA Nº8	795 ptas.		
EVANGELION ART-BOOK	4.950 ptas.		
		TOTAL	
		GASTOS DE ENVÍO CERTIFICADO	+350 ptas.
		TOTAL	

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población ....

Código postal ....

Teléfono ....

FORMA DE PAGO

- ❒ Sellos nuevos de correo
- ❒ Ingreso en Caja Postal Cta: 5.062.225
- ❒ Talón adjunto
- ❒ Giro postal adjunto
- ❒ VISA
- ❒ Master Card
- ❒ Eurocard
- ❒ Eurocheques (mínimo 15.000 ptas.)

Pago con tarjeta

Nº Tarjeta ....

Fecha de caducidad ....

Nombre y apellidos del titular ....

....

DNI ....

Teléfono ....

Firma:

No querrás salir de casa...

